

تطوير الوسائل التعليمية باستخدام برنامج أدوبي فلاش لترقية رغبة الطلبة في تعلم اللغة
العربية في الصف العاشر بمدرسة العالية حسن الدين بندار لامبونج

رسالة علمية

مقدمة لتكملة الشروط للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية

إعداد : حسنة النساء

رقم القيد : ١٤١١٠٢٠١٩٩



قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية و التعليم

جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لانبونج

١٤٣٩ هـ / ٢٠١٨ م

تطوير الوسائل التعليمية باستخدام برنامج أدوبي فلاش لترقية رغبة الطلبة في تعلم اللغة
العربية في الصف العاشر بمدرسة العالية حسن الدين بندار لامبونج

رسالة علمية

مقدمة لتكملة الشروط للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية

الباحثة

حسنة النساء

١٤١١٠٢٠١٩٩

قسم تعليم اللغة العربية



المشرف الأول: الدكتور حونتور جاهايا كيسوما، الماجستير

المشرف الثاني: الدكتور الحاج محمد أكمان شاه، الماجستير

كلية التربية و التعليم بجامعة الاسلامية الحكومية رادين إنتان لامبونج

١٤٣٩ هـ / ٢٠١٨ م

ملخص

تطوير الوسائل التعليمية باستخدام برنامج أدوبي فلاش لترقية رغبة الطلبة في تعلم اللغة العربية في الصف العاشر

بمدرسة العالية حسن الدين بندار لامبونج

حسنة النساء

بناء على الدراسة الأولية بمدرسة حسن الدين بندار لامبونج يعرف أن الوسيلة المستخدمة هي وسيلة الملصق. تطويرها تشتمل على ثلاثة تأسيس : تصميم، المادة واللغة. عيوب الوسائل التعليمية المستخدمة طوال هذه الأوقات هي من جهة التصميم يعني لا تجذب الرسم وكان بسيطاً، ثم من جهة المادة لا تستعمل تقنية الضناعة، ولا توضيح في التسليم، ومن جهة اللغة غير منتظم و دقيق. بناء على تجربة الأسئلة يعرف أن استيعاب اللغة العربية لدى الطلبة قدر ٨٢,٣٦%، فتقدم الباحثة مشكلة البحث كالتالي "كيفية كان التطوير، والجدوى واستجابة المستجيبين نحو الوسائل التعليمية باستخدام برنامج أدوبي فلاش ؟".

هدف هذا البحث لتطوير الوسائل التعليمية باستخدام برنامج أدوبي فلاش، مألوفة، منفعة، وتثبيته، لدى التلاميذ معرفياً. نوع البحث لهذا البحث العلمي هو بحث وتطوير من تدقيق و تطوير بمنهج Borg and Gall مع سبع خطوات. حصل البيانات للتحليل والتحليل الوصفي المثنوي والنوعي.

استناداً إلى نتائج البحث، يمكن الاستنتاج أن وسائل الإعلام التفاعلية المبنية على أدوبي فلاش تتكون من أربعة جوانب للتطوير، وهي التصميم المواد واللغة ومدرسي اللغة العربية. من حيث التصميم، وهي : الغلاف، الكفاءة الأساسية، المؤشرات، والغرض، المعلومات، البيانات الحيوية للمؤلف، التمكن من المواد، أسئلة تقييم الممارسة، حول التقييم. ثم لتنسيق المواد، هناك محتويات المعلومات المحزنة. ثم تختلف ألوان كل طبقة، وتستخدم تقنية التصميم، *adobe photoshop, audiocity, coreldraw, Microsoft word, I spiring*. إضافة إلى ذلك، من حيث المواد، وهي : واضحة ومنظمة ومفصلة. علاوة على ذلك، فإن جهة اللغة واضحة ومباشرة. تُستخدم جدوى وسائل الإعلام التفاعلية المبنية على أساس أدوبي فلاش من نتائج البحث "لائق جداً"، أن تستخدم للوسيلة التعليمية لتعلم لطلبة الصف العاشر، ويمكن ملاحظة ذلك من النسبة المئوية لمصادقة خبير الوسائط بالنسبة المئوية ٨٥%، والتحقق من صحة الخبر المواد بالنسبة المئوية ٨٦,٣٧%، ومن مدرس اللغة العربية بالنسبة المئوية ٩٨,٨٦%، علاوة على ذلك، الاستجابة من الطلبة بالنسبة المئوية ٨٨,٨٨%، مما يشير إلى معايير " مثيرة جدا للاهتمام".

استناداً إلى نتائج البحث، يمكن الاستنتاج أن وسائل الإعلام التفاعلية المبنية على أدوبي فلاش تتكون من أربعة جوانب للتطوير، وهي التصميم والمواد واللغة العربية. إن جدوى استخدام وسائل الإعلام تعليمية تفاعلية المبنية على أدوبي فلاش من نتائج التحقق من صحة فريق خبراء وسائل الإعلام، والمواد، واللغة العربية أمر ممكن للغاية، كما أن استجابات الطلبة مثيرة للاهتمام للغاية لاستخدامها في تعليم لمستوى المدرسة العالية حسن الدين بندار لامبونج.

الكلمات المفتاح : تطوير، برنامج بأدوبي فلاش، وسائل تعليمية



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jalan Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I. Bandar Lampung Telp. (0721) 702360

موافقة

موضوع البحث : تطوير الوسائل التعليمية باستخدام برنامج أدوبي فلاش لترقية رغبة الطلبة في تعلم اللغة العربية في الصف العاشر بمدرسة العالية حسن الدين بن دار لامبونج

إسم الباحثة

حسنة النساء

رقم القيد

١٩٤١٠٢٠١٩٩

القسم

قسم تعليم اللغة العربية

الكلية

كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إيتان الإسلامية الحكومية لامبونج

واقفته اللجنة الإشرافية

قد قام المشرف بالتغييرات حسب الضرورة وتصحيحه بحيث أنه مؤهلة للمناقشة في كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إيتان الإسلامية الحكومية لامبونج.

المشرف الثاني

المشرف الأول

الدكتور محمد أكرمان شاه، الماجستير

الدكتور جونتور جاها لاجسوما، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٣١٨١٩٩٨٠٣١٠٠٣

رقم التوظيف: ١٩٦٩١٠٣٠١٩٩٧٠٣١٠٠٣

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور سفري داوده، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٥٠٨٠١٢٠٠٢١٢١٠٠٣

ج



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jalan Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame I- Bandar Lampung Telp. (0721) 702360

تصديق

تمت الرسالة العلمية بالموضوع "تطوير الوسائل العلمية باستخدام برنامج أدوبي فلاش لتربية رغبة الطلبة في تعلم اللغة العربية في الصف العاشر بمدرسة عالية حسن الدين بندار لامبونغ التي كتبها الطالبة: حسنة النساء رقم القيد: ١٤١١٠٢٠١٩٩٠ بقسم تعليم اللغة العربية قد ناقشتها لجنة المناقشة بكلية التربية والتعليم بجامعة رادين إنشان الإسلامية الحكومية لامبونغ يوم الإثنين في التاريخ ٣١ ديسمبر ٢٠١٨ م.

لجنة المناقشة:

الرئيس (.....)

١. الرئيس: محمد عفيف أمرالله، الماجستير

السكرتيرة (.....)

٢. السكرتيرة: كانادي قمريه، الماجستير

المناقش الأول (.....)

٣. المناقش الأول: الدكتور ذو الحنان، الماجستير

المناقش الثاني (.....)

٤. المناقش الثاني: الدكتور جونتور جاهايا كيسوما، الماجستير

المناقش الثالث (.....)

٥. المناقش الثالث: الدكتور محمد أكرمان شاه، الماجستير



عميد كلية التربية والتعليم

الإستاذ الدكتور الحاج خير الانوار، الماجستير

١٩٥٦.٨١.١٩٨٧.٣١.٠٠

شعار

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤)^١



¹Departemen Agama RI, *Al- Qur'an dan Terjemahnya*, (Solo: PT TigaSerangkaiPustakaMandiri, 2011), h. ٩٠٤

إهداء

لا توجد أي كلمة أخرى لك يا ربّي، إلا كلمة الشكر للنعمة والهداية والفرصة التي قد اعطيتك للكتابة لتقديم هذه الرسالة العلمية إلى الأشخاص الذين تحب الكتابة ويحبونها.

تقدم الكتابة الرسالة العلمية إلى:

١. والديني، سيد مردى وسيدة ريكاه لكل التوجيه المستمر، والحب، وتوفير الحوافز والدعم والدعاء للكتابة لانتزاع النجاح، لأن لا يوجد الكلمة الجميلة كالدعاء ولا يوجد الدعاء المقبول بقبول حسنٍ إلا من الوالدين. كلمة الشكر لن تكون كافية لسداد كل حسنات من الوالدين. عسى هذه الرسالة العلمية أن تكون الخطوة الأولى لجعل أبي وأمي أن يكونا السعداء.

٢. المشرف الاول، الدكتور جونتور جاهايا كيسوما، الماجستير، الماجستير والمشرف الثاني الدكتور الحاج أكمان شاه، الماجستير. الذان قدما التوجيهات والارشادات لإنهاء كتابة هذه الرسالة العلمية.

٣. أختي صغيرة المحبوبة زرت الزيان وأخي عبد الرحيم المحبوب أكرم منيف إدريس الذان قدماني الدعاء والتشجيع والدعم لتكون الكتابة أفضل وناجحة لتسعد الوالدين وتقدم نموذجا يحتذى بها كأخت الكبيرة و صغيرة.

٤. جميع أفراد العائلة من الكتابة الذين يقيمون في الشرق لامبونج الشرقية هم قدموا

الدعاء والدافع لكتابة.

٥. اصحابي الذين يساعدون دائما وتقديم الحافز والدعم. أشكركم على النكات

والضحك والنضال الذي مررنا به معاً وأشكركم على الذكريات الحلوة التي تم نحتها

طوال هذا الوقت. أرجو أن نكون من الناجحين والمفيعين للآخرين وخاصة لأهلنا.

٦. الأصدقاء الأسلحة للكتابة (في قسم التعليم اللغة العربية قوة الطلبة في عام

٢٠١٤)، وكذلك أصدقاء KKN و PPL. لا يمكن للكتابة أن تذكر الواحد تلو

الآخر الذي قدم الدعم والتحفيز والدعاء لبعضهم البعض.

٧. الجامعة المحبوبة، جامعة الإسلامية الحكومية رادين اثنان لامبونج.

لا توجد الكلمات المناسبة لتحية شكرا جزيلاً لكل الدعاء الجيد نأمل أنها حصلت

على رضا الله تعالى أمين يا رب العالمين.

وتدرك الكتابة أن إعداد هذه الرسالة العلمية ما زالت بعيدة عن الكمال، وبالتالي

تتوقع الكتابة إلى النقد والاقتراحات. نأمل أن هذه الرسالة العلمية تستفيد لجميع الأطراف.

ترجمة الكتابة

حسنة النساء، ولدت في ييلمبيع سارى لامبونج الشرقية ٢٠ يوليو ١٩٩٥، وهي

البت الثانية من ثلاثة الابناء للزوج سيد مردى و سيدة ريكاه.

بدأت الكتابة تعليمها في استمرت التعليم إلى المدرسة الابتدائية الحكومية ييلمبيج

سارى لامبيج الشرقية واكتملت في عام ٢٠٠٧. وبعد ذلك، استمرت التعليم إلى المدرسة

الثانوية الحكومية الاولى ييلمبيج سارى واكتملت في عام ٢٠١٠. ثم استمرت الباحثة التعليم

إلى المدرسة العالية الحكومية مطلع الأنوار لامبونج الجنوبية واكتملت في عام ٢٠١٣.

وتواصل الباحثة دراستها إلى المستوى العالي، في برنامج البكالوريوس في عام ٢٠١٤

في جامعة الاسلامية الحكومية رادين انتان لامبونج وأخذت الباحثة قسم التعليم اللغة العربية

في كلية التربية والتعليم. وكانت الباحثة خدمت في المجتمع خلال KKN في المجموعة الاولى

عام ٢٠١٧ في قرية واتيس منطقة فرعية جندج ريجو منطقة برينجسيو وخضعت PPL في

المدرسة العالية حسن الدين بندر لامبونج. وأكملت الباحث رسالة علمية بعنوان تطوير

الوسائل التعليمية باستخدام برنامج أدوبي فلاش لترقية رغبة الطلبة في تعلم اللغة العربية في

الصف العاشر بمدرسة العالية حسن الدين بندار لامبونج العام الدراسي ٢٠١٩/٢٠١٨.

كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله، الحمد والشكر لله سبحانه وتعالى الذي أنعم كل رحمة، نعمة وتوجيهات للباحثة بحيث يمكن للباحثة إنجاز هذه الرسالة العلمية من أجل التأهل للحصول على درجة جامعية الاولى في جامعة الاسلامية الحكومية رادين انتان لامبونج. صلاة وسلاما على النبي محمد صلى الله عليه وسلم الذي يضيء النور دائما في الظلام في كل الزمان. لن يتم إعداد هذه الرسالة العلمية دون مساعدة من مختلف الأطراف. لذلك ، مع كل تواضع وإخلاص، تعبر الباحثة الشكر العميق إلى:

١. الأستاذ الدكتور الحاج مكري، الماجستير رئيس للجامعة الاسلامية الحكومية رادين

انتان لامبونج الذي أعطى الفرصة للباحثة لاكتساب المعرفة في هذه الجامعة.

٢. الأستاذ الدكتور الحاج خير الأنوار، الماجستير عميد لكلية التربية والتعليم للجامعة

الاسلامية الحكومية رادين انتان لامبونج الذي وفر الفرصة والتوجيه للباحثة أثناء

الدراسة.

٣. الدكتور. سفاري داود، الماجستير رئيس لقسم التعليم اللغة العربية بكلية التربية

والتعليم جامعة الاسلامية الحكومية رادين إنتان لامبونج.

٤. المشرف الاول،الدكتور جونتور جاهايا كيسوما، الماجستير والمشرف الثاني الدكتور

الحاج أكمان شاه، الماجستير الذان قدما التوجيهات والارشادات لإنهاء كتابة

هذه الرسالة العلمية.

٥. السيد والسيدة محاضر في قسم التعليم اللغة العربية في الكلية التربية والتعليم

للجامعة الاسلامية الحكومية رادين انتان لامبونج الذين قضى الوقت والطاقة

والأفكار لتثقيف ومساعدة وتوفير المعرفة للباحثة للدراسة في قسم التعليم اللغة

العربية بكلية التربية والتعليم للجامعة الاسلامية الحكومية رادين انتان لامبونج

بحيث يمكن للكتابة إكمال هذه الرسالة العلمية.

٦. رئيس المكتبة لكلية التربية ورئيس المكتبة المركزية بجامعة الاسلامية الحكومية رادين

انتان لامبونج والموظفين العاملين الذين ساعدوا الباحثة من خلال توفير المعلومات

عن المراجع الموجودة في المكتبة لإجراء البحث

٧. جميع الأطراف الذين ساعدون في إنجاز الكتابة وإعداد هذه الرسالة العلمية على

أن الباحثة لا تستطيع أن تذكر واحد تلو الآخر.

وتقول الكتابة فقط "عفوا وشكرا"، قدر الإمكان، فقط الدعاء الذي يمكن أن تعطى
الكتابة لهم، ونأمل كل الذين ساهموا مع خالص سوف تحصل الخير والفيرة والثواب من الله،
عسى الله سبحانه وتعالى يعطى رحمته لنا جميعا. عسى كل الخير الذي أعطي للكتابة
سيحصل على مكافأة لا تعد ولا تحصى من الله سبحانه وتعالى. أمين. ونأمل أن تكون
هذه الرسالة العلمية مفيدة للكتابة وللقرءاء. يعتذر الكتابة عما إذا كان خطأ في هذه الرسالة
العلمية.



حسنة النساء

١٤١١٠٢٠١٩٩

محتويات البحث

أ صفحة الغلاف
ب صفحة الموضوع
ج ملخص
د موافقة
هـ شعار
و إهداء
ز ترجمة الباحث
ح كلمة الشكر و التقدير
ط محتويات البحث

قائمة الملاحق

س.....

قائمة الملاحق

الباب الاول: مقدمة

أ. خلفية البحث.....	١
ب. مشكلة البحث	٦
ج. أهداف البحث	٧
د. فوائد البحث.....	٨
هـ البحثقابلية الاستخدام.....	٨

الباب الثاني: الإطار النظري

أ. وسائل التعليمية.....	١٠
١. تعريف وسائل التعليمية.....	١١
٢. أنواع وسائل التعليمية.....	١٣
ب. وسائل التعليمية باستخدام برنامج أدوبي فلاش.....	١٤
١. فهم الوسائل التعليمية التفاعلية	١٤
٢. أدوبي الفلاش	١٦
٣. نقص الزائد أدوبي الفلاش	١٧
٤. مكونات Adobe Flash Cs6	١٨

٢١ ٥. ميزات وآراء برنامج Adobe Flash Cs6

٢٦ ج. رغبة الطلبة في تعلم.

٢٦ ١. فهم الرغبة التعلم.

٢٩ ٢. العوامل المؤثرة على الرغبة.

٣٣ ٣. مؤشرات الرغبة التعليمية.

الباب الثالث: منهجية البحث

٣٥ أ. نوع البحث

٣٦ ب. مكان البحث

٣٧ ج. عملية البحث

٣٧ ١. المحتملة والمشاكل.

٣٧ ٢. جمع البيانات.

٣٨ ٣. تصميم المنتج.



٤. تصميم التحقق..... ٣٩

٥. تحسينات التصميم..... ٣٩

٦. محاكاة المنتج..... ٤٠

٧. مراجعة المنتج..... ٤٢

د. أدوات جمع البيانات..... ٤٢

هـ. جمع البيانات وتحليل التقنيات..... ٤٣



الباب الرابع: نتائج البحث المناقشة

الباب الرابع: نتائج البحث و المناقشة

أ. نتائج تطوير وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش..... ٤٨

١. الدراسات الأولية Research and Information Collect..... ٤٩

٢. تخطيط البحث Planning..... ٥٠

٣. تصميم البحث Develop Preliminary From Of Product..... ٥١

٥٥Preliminary Field Testingمحدودة أي المحاكمات الأولية ٤

٦٦Product Revision نتائج الاختبار الميداني لتنقيح محدود ٥

٦٧Main Field Testingاختيار المنتجات على نطاق الأوسع ٦

٧.مراجعة النتائج الاختبار الميداني الأوسع Operasional Product

٦٩Revision

٦٩ب.مباحثة



الباب الخامس: الخاتمة

٧٥أ. الإستنتاجات

٧٦ب. الاقتراحات

المراجع

الملاحق

الفصل الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

تطوير الوسائل التعليمية باستخدام استكشاف قدرات الطلاب الفردية واجتذاب تعلم الطلاب للتعلم بحيث يتوقع منهم أن يولدوا دافعًا للطلاب لتحسين فهم مفهوم المادة التي تتم دراستها. أحد منتجات التكنولوجيا التي يمكن استخدامها لتطوير الوسائل التفاعلية هو Adobe Flash ،

Adobe Flash هو برنامج وسائل متعددة شهير لإضافة المجهولية ومواقع الويب التفاعلية.¹ يتيح هذا البرنامج إنشاء عمليات محاكاة وصور متحركة يمكن أن تكون وسيلة تعليمية للمعلمين.²

Adobe Flash هو واحد من البرامج المستخدمة لإنشاء رسوم متحركة ومقاطع فيديو وصور متجهة وصور نقطية ووسائل متعددة تفاعلية. يحتوي الفيديو أو الرسوم المتحركة التي ينتجها هذا التطبيق على امتداد ".swf" بالإضافة إلى ذلك ، يحتوي Adobe Flash أيضًا على لغة برمجة خاصة به ، وهي تستخدم ActionScript لإنشاء رسوم متحركة وإضفاء تأثير على الحركة المتحركة. يمكن استخدام Adobe Flash للتواصل مع البرامج الأخرى ، وهي HTML وXML يمكن أيضًا عرض نتائج Adobe Flash على

¹ I. NymAnomFajaradityadan A. A. GedeDalemKemara Putra, "Perancang Media Interaktif Pembelajaran Bahasa Bali Untuk Anak-anak dengan Load Movie Berbasis Animasi Flash." Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informasi (2013)

² Fatimah Abu Bakar, Meningkatkan Hasil Belajar Energi Mekanik Melalui snowball Throwing Siswa Kelas X TAV SMKNegeri I Biereuen." Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu (2015)

وسائل متعددة مثل مواقع الويب وVCD وDVD والهواتف المحمولة. لذلك ، ليس من غير المألوف أن يستخدم الباحثون برنامج Flash لتطوير وسائل التعلم من Adobe كبايعين للبرامج يمتلكون فلاش من البائعين السابقين ، Macromedia. سابقا ، كان الفلاش هو برنامج تحت شركة Macromedia ، في عام ٢٠٠٥ تم شراء Macromedia بواسطة Adobe Flash8 ، ثم تطورت بعد ذلك إلى Adobe Flash6 CS. ومن ثم تم تطويرها مرة أخرى في Adobe Flash CS5 ، الإصدار الأخير من Adobe Flash هو Adobe Flash Professional CS6. في تطوير هذا الإعلام ، استخدم الباحثون Adobe Flash Professional CS6 كتطبيق. Adobe Flash هو برنامج يجعل من السهل بالنسبة لنا أن نكون قادرين على تقديم كل الأشياء في مفهوم التعلم في شكل سمعي بصري ، يمكننا أن نجعل المواد التعليمية في شكل تصوّر متنقل ، يمكننا حزم المواد بطريقة الوسائل المتعددة بحيث تحتوي على نص ، رسوم متحركة ، صوت والصوت وفقا لمتطلبات المواد .التصور والمرونة الناتجة عن هذا البرنامج سيزيدان من ترابط وسائل الإعلام التعليمية يمكن للطلاب تسهيل عملية التعلم وتسريع وتقوية الذاكرة في أنفسهم.

الأهداف التعليمية هي أيضا وفقا للحرف الآزار الآية ٩ ، وهي:

أَمَّنْ هُوَ قَانِتٌ آنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُو رَحْمَةَ رَبِّهِ ۖ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۚ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ.

تميل عملية التعلم إلى استخدام وسائل تعليمية بسيطة ، مما يجعل من الصعب على الطلاب متابعة التعلم.^٣

تعلم اللغة العربية على وجه الخصوص ، لذلك يستخدم المؤلف وسائل التعليمية باستخدام برنامج أدوبي فلاش، من خلال الشعور بالسمع ، يمكن للطلاب معرفة ما يقوله المعلم .يمكن للرؤية أن تلاحظ مباشرة ما يظهر أمام الطلاب والقلب كمحرك لكل حركات التعلم والأفعال ، باستخدام وسائل الإعلام التعليمية ، سيكون الطلاب أسرع في التقاط الموضوع ، بحيث يمكن تحسين الإنجاز التعليمي نحو أفضل. تتكون فائدة التعلم من كلمتين ، وهما الاهتمام والتعلم .لذلك ، لفهم معنى الاهتمام بالتعلم ، يجب فهمه مسبقًا لفهم الاهتمام والفهم للتعلم .قال بوروانتو أن لغة اللغة تعني وجود ميل كبير نحو شيء ما . الفائدة هي سمة تتم تسويتها نسبيًا في الشخص .هناك اهتمام كبير بأنشطة المرء لأن الاهتمام به سيفعل شيئًا مثيرًا للاهتمام به ، وإلا فلن يتمكن أي شخص من القيام بشيء ما دون الاهتمام.

لا يزال الاهتمام التعليمي لطلاب اللغة العربية في المدرسة العالية حسن الدين بندار لامبونجمنخفضًا لأن الطريقة المستخدمة أقل جاذبية ، لذا نادرًا ما يرغب الطلاب في الكتابة ، ولا يفعلون الواجبات ويهتمون بالمعلمين عند شرح دروس الصف حتى يهتم المؤلفون بتطوير وسائل تعليمية باستخدام برنامج أدوبي فلاش لزيادة الاهتمام بالتعلم للمتعلمين.

^٣Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2011), h. 5

هناك حاجة شديدة لوسائل التعليم القائمة على البرمجيات ، وخاصة برنامج Adobe Flash ، في تعلم الطلاب وأيضاً معتبرة أنه في عصر العولمة ، يجب على الطلاب الآن أن يكونوا على علم في مختلف العلوم التربوية . يجب أن تكون وسائل التعلم المستخدمة طبيياً بحيث تكون تفاعلية بحيث يمكن للطلاب لعب دور نشط في متابعة عملية التعليم والتعلم.^٤ خلال هذا الوقت ، لم تستخدم دروس اللغة العربية في المدرسة العالية حسن الدين وسائل الإعلام القائمة على Adobe Flash ، بينما تتوفر للمدرسة مرافق وبنية تحتية لإجراء التعلم باستخدام الوسائل التفاعلية سيكون الطلاب أكثر فائدة في فهم مواد هذا الدرس ، مما يتيح التفاعل بين الطلاب والمعلمين ، مع وسائل الإعلام ، ستزداد جودة عملية التعلم وتساهم في نهاية المطاف في جودة تعلم الطلاب .

يتطلب التطور السريع للتكنولوجيا أن يكون المعلمون أكثر تحفيزاً في تحسين جودة التعلم ، بما في ذلك استخدام الوسائل التعليمية وفقاً للتقدم التكنولوجي . الوسائل التعليمية هي أداة لتوصيل أو توصيل الرسائل في التعلم . يمكن أيضاً تفسير وسائل الإعلام على أنها وسيط له دور ووظيفته لتنظيم علاقة فعالة بين طرفين رئيسيين في عملية التعليم والتعلم بين المعلم والطلاب . يمكن أن تكون وسائط التعلم على شكل وحدات ، وعبءات شفافية ، وأفلام ، وفيديو ، وتلفاز ، وشرائح ، ونصوص تشعبية ، وويب ، وما إلى ذلك.^٦

^٤Bambang Warsito, *Tekhnologi pembelajaran Landasandan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2008), h. 123

^٥Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Cet, 16, 2013), h. 3.

^٦Daryanto, *Media Pembelajaran Sangat Penting Dalam Rangka Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta :Gava Media, 2013), h. 4.

في التعلم ، بعض المعلمين يستخدمون مواد التدريس فقط مثل الكتب المدرسية ، يميل محتوى الكتب الدراسية إلى احتواء المعلومات فقط في مجال الدراسة ، جوانب التدريس مثل: الحافز ، غالبًا ما يتم تجاهل هدف مشاركة الطلاب .في هذه الحالة ، لا يقوم المدرس بالتوصل إلى أقصى حد من موارد التعلم .غالبًا ما يتجاهل اختصاصيو التوعية استخدام وسائل التعلم التي يُعرف أنها تؤدي وظيفة تحسين جودة تعليم الطلاب في البيزيتيز .لا يقدم المعلمون مجموعة متنوعة من تمارين الممارسة ، لذلك من الصعب معرفة ما إذا كان الطلاب قد فهموا المادة المقدمة بشكل صحيح وما إذا كانت أهداف التعلم التي يتعين تحقيقها ناجحة .ليس بالضبط وسائل الإعلام المستخدمة في عملية التعلم ، فإن دروس اللغة العربية ستجعل الدرس مملاً ، إذا تركت بدون مراقبة ، سيكون لها آثار على عملية التعلم غير الفعالة.

استنادا إلى نتائج مقابلة المؤلف مع السيد RamliS.Ag بصفتها معلمة للغة العربية .¹ المدرسة العالية حسن الدين بندار لامبونج وحصلت على بيانات إعلامية واحدة من وسائل التعلم المستخدمة في عملية التعلم هي إعلام الملصق ، ولكن الطلاب أقل نشاطا ، هذه الأشياء تصبح قيودهم الخاصة للمعلمين .بالإضافة إلى ذلك ، عندما تمت مقابلته ، ادعى أنه لم يقم أبداً بتطوير وسائط تعليمية تفاعلية تعتمد على Adobe Flash ، لذلك كان من الضروري تطوير وسائط تعليمية أكثر إثارة للاهتمام وتعبئتها في شكل وسائل تفاعلية تم تطبيقها مع Adobe Flash كدعم لوسائل الإعلام التعليمية.^٧ لذلك،

^٧Ramli, wawancara dengan penulis, sekolah, Bandar Lampung, Maret 2018

وبناءً على المشاكل المذكورة أعلاه ، تنشأ رغبة المؤلف في القيام بـ "تطوير وسائل تعليمية تفاعلية مبنية

على أدوبي فلاش لزيادة الاهتمام التعليمي في فئة الطلاب ١٠ المدرسة العالية حسن الدين بندر لامبونج."

واستناداً إلى تحديد المشاكل المذكورة أعلاه وتطويرها ، حاول الباحثون تطوير وسائط تعليمية تفاعلية

باستخدام Adobe Flash على المادة العربية الصف العاشر في المدرسة العالية حسن الدين. وهكذا فإن بحث

التطوير الذي أجراه هذا المؤلف بعنوان "تطوير وسائل الإعلام التفاعلية القائمة على أدوبي فلاش لزيادة

الاهتمام التعليمي للطلاب في الصف العاشر في المدرسة العالية حسن الدين بندار لامبونج."

ب. مشكلة البحث



نظراً إلى خلفية البحث السابق مشكلة الباحثة بعض المشكلات كما يلي:

١. كيف يتم تطوير وسائل الإعلام التفاعلية المبنية على أدوبي الفلاش على الموضوعات العربية بناءً على

نتائج التحقق من خبراء المواد والخبراء الإعلاميين ومدرسي اللغة العربية في المدرسة العالية حسن الدين

بندار لامبونج؟

٢. كيف يمكن جدوى استخدام وسائل تعليمية تفاعلية مبنية على أدوبي الفلاش في الموضوعات العربية

بناءً على نتائج التحقق من صحة خبراء المواد والخبراء الإعلاميين ومدرسي اللغة العربية في بمدرسة

العالية حسن الدين بندار لامبونج؟

٣. كيف استجابة المستجيبين الى وسائل التعليمية باستخدام برنامج أدوبي فلاش علي مادة اللغة العربية؟"

ج. أهداف البحث

أهداف البحث من هذه الدراسة هو كما يلي:

١. التعرف على مستوى تطوير أدبيات التعلم التفاعلية المبنية علىأدوبي الفلاش في المواد العربية بناءً على

نتائج التحقق من صحة خبراء المواد والخبراء الإعلاميين ومدرسي اللغة العربية فيالمدرسة العالية

حسن الدين بندار لامبونج

٢. لمعرفة مستوى جدوى وسائل الإعلام التفاعلية المستندة إلى أدوبي الفلاش على الموضوعات العربية

بناءً على نتائج التحقق من صحة خبراء المواد والخبراء الإعلاميين ومدرسي اللغة العربية فيالمدرسة

العالية حسن الدين بندار لامبونج

٣. معرفة استجابة الطلاب والمعلمين لاستخدام وسائل تعليمية تفاعلية مبنية على أدوبي الفلاش على

المواد العربية.



د. فوائد البحث

من نتائج تطوير وسائل التعلم التفاعلية المستندة إلى Adobe Flash، من المتوقع أن تكون مفيدة:

١. المعلم

من المتوقع أن تضيف وسائل التعلم التفاعلية المستندة إلى Adobe Flash وسائل تعليمية ومراجع في

عملية التعلم التي من المتوقع أن تدعم أنشطة التعلم.

٢. الطلاب

من المتوقع أن تزيد وسائل التعلم التفاعلية القائمة على Adobe Flash من اهتمام الطلاب بالتعلم.

٣. المدرسة

تقديم معلومات ومساهمات فكرية في محاولة لتحسين جودة التعليم أو جودته.

٣. البحوث الأخرى

مادة مرجعية لمزيد من البحوث حول تطوير الوسائط التفاعلية المبنية على أدوبي الفلاش من لزيادة

الاهتمام بالتعلم باللغة العربية في المدرسة العالية حسن الدين بندار لامبونج وغيرها من الوحدات

التعليمية.

هـ. البحثقابلية الاستخدام

أ. للطلاب ، كملحق في تعلم اللغة العربية باستخدام وسائل التعلم في شكل وسائط تفاعلية

Adobe Flash بحيث يمكن تعزيز الاهتمام وتحسين فهم المفاهيم المادية.

ب. للمعلمين ، كمدخل ليكونوا أكثر ابتكارًا وإبداعًا في استخدام وسائل الإعلام وتطويرها ، حتى

يمكن أن تجعل الدروس العربية درسًا ممتعًا.

ج. للباحثين ، كتجربة جديدة وقيمة للمعلم المحترف المحتمل الذي يمكن استخدامه بعد ذلك

كمدخل لتطوير وسائل الإعلام التعليمية.

د. للباحثين الآخرين ، كمواضيع مرجعية لمزيد من البحوث حول تطوير أدوبي فلاش في تعلم اللغة

العربية.

هـ. للجامعات ، كمواضيع مكتبة إضافية يمكنها توفير المعلومات للأطراف المهمة.

من المتوقع أن تضيف نتائج هذه الدراسة نظرة علمية في تطوير وسائط التعلم التفاعلية



باستخدام Adobe adobe.

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ. وسائل التعليمية

1. تعريف وسائل التعليمية

عملية التعليم والتعلم هي في الأساس عملية اتصال. في هذا الاتصال ، هناك ثلاثة مكونات مهمة تلعب أدوارها ، وهي: الرسالة المقدمة في هذه الحالة هي المناهج الدراسية ، والمتحكم في هذه الحالة هو المعلم ، والمتلقي في هذه الحالة هو الطالب. من أجل أن تتم عملية الاتصال بسلاسة أو أن تتم بشكل فعال وفعال ، تكون هناك حاجة إلى أداة تسمى وسائل التعلم.¹

كلمة وسائل الإعلام تأتي من *medius* اللاتينية التي تعني حرفياً "الأوسط" ، "وسيط" أو "مقدمة". في اللغة العربية ، الوسائل هي وسيط (وسائل) أو تسليم رسالة من المرسل إلى مستلم الرسالة.

قال Gerlach & Ely أن الإعلام عندما يفهم في الخطوط العريضة هو الإنسان ، المادية ، أو الأحداث التي تبني الظروف التي تجعل الطلاب قادرين على اكتساب المعرفة والمهارات أو المواقف. وبهذا المعنى ، فإن المدرسين والكتب المدرسية والبيئة المدرسية هي وسائل الإعلام. وبشكل أكثر تحديداً ، فإن فهم وسائل

¹Abdul Wagab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (UIN-Malang Press, Cet 1, 2009) h. 25

الإعلام في عملية التعليم والتعلم يميل إلى تفسيره على أنه أدوات أو photographic أو إلكترونية لالتقاط ومعالجة وإعادة بناء المعلومات البصرية أو الشفهية.²

وغالبًا ما يرتبط مصطلح "وسائل الإعلام" أو يستخدم مع كلمة "التكنولوجيا" التي تأتي من كلمات أخرى (فن إنجليزي) والشعارات (العلم الإندونيسي). وفقا webter ، "art" هو المهارة المكتسبة من خلال الخبرة والدراسة والملاحظة. وبالتالي ، فإن التكنولوجيا ليست أكثر من مجرد علم يناقش المهارات المكتسبة من خلال التجربة والدراسة والملاحظة. عند الربط بين التعليم والتعلم ، تشمل التكنولوجيا على المعاني التالية : التوسع في مفهوم وسائل الإعلام ، حيث التكنولوجيا ليست مجرد الأشياء والأدوات والمواد أو الأدوات ، ولكن أيضا خلصت المواقف ، الإجراءات ، التنظيم والإدارة المتعلقة بتطبيق العلوم.³

وسائل التعليمية هي أداة تقرب المعلمين من فهم الموضوع ، سواء أكان مسموعًا (كاسيت) أو مرئيًا (صور وعينات ونماذج).⁴ كما قدم عبد المسجد سيد أحمد منصور تعريفًا مماثلاً في كتابه "سكولوجيا الوصائل التائية" و "مسمائل تادرس اللوحة العربية" بأن وسائل الإعلام التعليمية هي

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (jakarta: PT Rajagrafindo Persada, Cet 16, 2013), h.3

³ Azhar Arsyad, *ibid*, h.3

⁴ Zulhanan , *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.83

واحدة من الوسائل التعليمية التي يستخدمها المعلمون في عملية التعلم بهدف توفير المعرفة والحقائق .
والأفكار والتفسيرات للطلاب.^٥

لذلك ، سيكون الدافع وراء استخدام وسائل الإعلام للتعلم ، أكثر سهولة وأكثر عملية في توفير الفهم لدى الطلاب عند شرح المواد المقدمة ، لأنه يمكن مشاهدة الحالة مباشرة من قبل الطلاب وهي أدلة مادية ملموسة.

وسائل التعليمية وفقاً لBriggs وGagne هو أحد مكونات مصادر التعلم أو المعدات المادية التي تحتوي على مواد تعليمية في بيئة الطلاب ويمكن أن تحفز الطلاب على التعلم.^٦ الغرض الرئيسي من استخدام الوسائل التعليمية هو أن الرسالة أو المعلومات التي يتم توصيلها يمكن استيعابها إلى أقصى حد ممكن من قبل الطلاب كمتلقين للمعلومات.

وفقاً لHeinich، فإن مصطلح المتوسطة كوسيط لإدخال المعلومات بين المصدر والمتلقي .لذا فإن

الصور والراديو والتسجيلات الصوتية والصور المسقطة والمواد المطبوعة وما شابهها هي وسائل الاتصال.^٧

إن استخدام الوسائل التعليمية في مرحلة التعلم سيساعد بشكل كبير على فعالية عملية التعلم وتسليم الرسائل والمحتوى. وفقاً لاستخدام وسائل الإعلام التعليمية في عملية التعلم التعليمية يمكن أن تولد الرغبات والمصالح الجديدة ، وتوليد الحوافز ومحفزات التعلم ، وأيضاً جلب التأثيرات النفسية على

⁵Zulhanan, *Ibid.*, h.83

⁶Abdul Wahab Rasyadi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, cet 1,2009),h.26

⁷Azhar Arsyad, *Op. Cit.* h.3

الطلاب .إلى جانب توليد الحافز والاهتمام بالطلاب ، يمكن لوسائل التعلم أن تساعد الطلاب أيضًا على تحسين الفهم ، وتقديم البيانات باهتمام وموثوقية ، وتسهيل تفسير البيانات ، وضغط المعلومات.⁸

وسائل التعليمية وظيفة مهيمنة للغاية في تحقيق فعالية التدريس ، حيث من خلال تطبيق وسائل التعلم ، ستزداد قوة الملاحظة لدى الطلاب على المواد المقدمة ، وسيزيد الفهم ، وستكون النتائج التي يتم تحقيقها في عملية التعليم والتعلم دائمة في ذكريات الطلاب.

٢.أنواع وسائل التعليمية

تصنف وسائل الإعلام إلى خمس مجموعات ، وهي (١) وسائل الإعلام القائمة على الإنسان (المدرسون ، المعلمون ، إلخ) ؛ (2) وسائل قائمة على الطباعة (٣) وسائل مرئية (صور ورسومات وشرائح) ؛ (4) الوسائل المرئية السمعية (التلفزيون ، الأفلام ، الفيديو) ، (٥) الكمبيوتر القائم على الكمبيوتر (التدريس بمساعدة الكمبيوتر ، الفيديو التفاعلي ، النص التشعبي). إحدى خصائص هذه الوسائل هي أنها تحمل الرسالة إلى المتلقي .يقوم بعضهم بمعالجة الرسائل أو المعلومات التي كشفها الطلاب .مع هذه الوسائل ستخلق بيئة تعليمية تفاعلية.⁹

وفقا Ullmer وHaney هناك ٣ فئات رئيسية من أشكال مختلفة من وسائل الإعلام التعليمية ، وهي (١) وسائل إعلام قادرة على تقديم المعلومات (مقدمو الوسائل) التي يمكن تجميعها في وسائل

⁸Ibid, h.19

⁹AzharArsyad. Op. Cit. h. 38

الإعلام الجرافيك ، والطباعة ، والصور الثابتة ، والإسقاط الصامت للصوت ، والصوت السمعي ، والأفلام ، والتلفزيون ، والوسائط المتعددة ، (2) كائنات الوسائل هي وسائل ثلاثية الأبعاد تحتوي على معلومات ، وليس في شكل عرض بل من خلال خصائص مادية مثل الحجم والوزن (3) .الوسائل التفاعلية ، أهم ما يميز هذه المجموعة هو أن الطلاب لا يهتمون فقط بالعرض أو الكائن ، بل يضطرون للتفاعل أثناء الدرس.¹⁰

من أنواع وسائل الإعلام التعليمية المذكورة أعلاه ، يستنتج المؤلفون أن أنسب الوسائل التعليمية لعملية التعلم هي وسائل التعليمية التفاعلية ، لأن وسائل الإعلام التعليمية والطلاب يمكنهم الاستجابة مباشرة لعملية التعلم.



ب. وسائل التعليمية باستخدام برنامج أدوبي فلاش

١. فهم الوسائل التعليمية باستخدام

الوسائل باستخدام المستندة إلى الكمبيوتر هي وسيلة تسمح للطلاب باستخدام بالإضافة إلى المشاهدة والاستماع.¹¹ بعض نماذج الوسائل باستخدام هي التدريبات والنماذج التعليمية ونماذج المحاكاة وتعليمات الطراز.¹²

¹⁰Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: kencana, 2007), h. 462

¹¹Rusman, Denikurniawan, Cepiriana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta : Rajawali Pers. 2013), h. 63

¹²*Ibid.*, h. 68

عادة ما يتم حزم الوسائل باستخدام قرص تفاعلي مضغوط .القرص المدمج التفاعلي هو أحد نتائج تنفيذ الوسائل المتعددة ، حيث يوجد كل محتوى الوسائل المتعددة تقريباً في قرص مضغوط ، وبالتحديد في شكل صور فيديو ورسوم متحركة ونصوص وصوت.^{١٣} أحد وسائل التعلم هو أن الوسائل تحتوي على رسائل أو معلومات إلى المتلقين ، أي الطلاب .يمكن لبعض وسائل الإعلام معالجة الرسائل واستجابات الطلاب بحيث غالباً ما تسمى الوسائل باستخدام .يمكن أن تكون الرسائل والمعلومات التي تنقلها وسائل الإعلام رسائل معقدة للغاية. ومع ذلك ، فإن أهم شيء هو أن وسائل الإعلام على استعداد لتلبية احتياجات الطلاب وقدراتهم على التعلم ، ويمكن للطلاب المشاركة في عملية التعلم والتعلم. لذلك ، من الضروري تصميم وتطوير بيئة تعلم تفاعلية يمكنها الإجابة وتلبية احتياجات التعلم الفردية من خلال تقديم أنشطة التعلم بوسائط فعالة لضمان التعلم.^{١٤}

الوسائل باستخدام عبارة عن نظام لعرض الدروس باستخدام مواد مرئية وصوتية وفيديو ، يتم تقديمها مع عناصر التحكم بحيث لا يتمكن الطلاب من سماع ورؤية الصور والأصوات فحسب ، بل يمكنهم أيضاً تقديم استجابات نشطة .يتم أيضاً تفسير الوسائط التفاعلية على أنها لعبة تعليمية تستند

¹³ Ahmad Musyaffak , caraaktifmembaca CD Interaktif, (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2014), h. 1

¹⁴ AzharArsyad, *Op. Cit.* h.79

إلى الكمبيوتر وتجمع بين إجراءات ألعاب الفيديو ومهارات استخدام لوحة المفاتيح على جهاز الكمبيوتر بنجاح. يمكن تطوير الوسائط التفاعلية باستخدام برنامج Adobe Flash CS6 Professional.^{١٥}

٢. أدوبي الفلاش

يعد أدوبي الفلاش (الذي كان يُطلق عليه سابقًا) Macromedia Flash أحد برامج الكمبيوتر التي تعد المنتج الرئيسي لأنظمة. أدوبي الفلاش هو برنامج مصمم خصيصًا من قبل أدوبي الفلاش برنامج التطبيق القياسي لأدوات التأليف المحترفة التي تُستخدم لإنشاء رسوم متحركة وصور نقطية جذابة جدًا لاحتياجات تطوير المواقع التفاعلية والديناميكية. تم تصميم الفلاش مع القدرة على إنشاء رسوم متحركة ثنائية الأبعاد موثوق بها وخفيفة الوزن بحيث يتم استخدام الفلاش على نطاق واسع لبناء وتأثيرات الرسوم المتحركة على مواقع الويب والأقراص المدمجة التفاعلية وغيرها. إن الميزة التي يمتلكها هذا الفلاش هي أنه يمكن منحه القليل من الكود البرمجي الجيد الذي يتم تشغيله بمفرده لإدارة الرسم المتحرك الموجود فيه أو استخدامه للتواصل مع البرامج الأخرى مثل HTML و PHP وقواعد البيانات باستخدام منهج XML، يمكن التعاون مع الويب ، لأنه يتمتع بميزة البعض الآخر صغير في حجم ملف الإخراج. تطبيق الفلاش هو تطبيق لصناعة تصميم الرسوم المتحركة على شبكة الإنترنت القياسية مع إعدادات محسنة وقدرات التكامل الموسعة. يمكن أيضًا استخدام الفلاش لتطوير تطبيقات الويب الغنية بسرعة من خلال إنشاء

¹⁵ Ali, M. 2009. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matakuliah Medan Elektromagnetik". *Jurnal Edukasi @ Elektro*

نص برنجي متقدم. يمكن تتبع تاريخ أدوبي الفلاش إلى الثمانينيات ، عندما استخدم طالب المدرسة الثانوية جوناثان جاي جهاز كمبيوتر Apple II قديماً لإنشاء برنامج صور للكمبيوتر. اقترح واشتمل على برنامج يعرف باسم SuperPaint في معرض العلوم المدرسية .بعد فوزه ، جذب برنامجه المنزلي انتباه شركة تطوير البرمجيات المحلية تشارلي جاكسون.

جاكسون هو في طور بدء شركة معروفة باسم Silicon Beach Software ، والتي ستنتج برامج لأجهزة Macintosh. مع توفر القليل من الأموال لتوظيف مطورين ذوي خبرة ، تم توظيف جاكسون جاي للمساعدة في إنشاء برامجه.



٣. نقص الزائد أدوبي الفلاش

مزايا: أدوبي الفلاش

أ) يمكننا جعل الأشياء وفقاً لرغباتنا ، سواء كانت صوراً أو أصواتاً أو رسوماً متحركة

ب) أكثر تفاعلية من تطبيقات العرض الأخرى

ج) في الوقت الحاضر ، يمكن استخدام نتائج جعل الفلاش كبرنامج قائم على Android

يفتقد أدوبي الفلاش:

أ). مما يجعل الأمر معقداً ، نظراً لأن كل شيء يدوي ، بدءاً من الرسم ، الانتقال ، إلى إجراء

الوظائف الأساسية مثل الوظائف التالية ، prev ، وما إلى ذلك

ب). يستغرق الأمر وقتاً أقل لإجراء ذلك ، لأننا مطالبون بفهم لغة برمجة Java

ج). يجب أن يحتوي الجهاز الذي سنستخدمه على Adobe Flash Palyer، لذلك قد يكون هناك

بعض المستخدمين الذين يواجهون صعوبات إذا لم يتم تثبيت الكمبيوتر أو الجهاز المستخدم

مع Adobe Flash Player، خاصةً بالنسبة لهؤلاء الذين نادراً ما يقومون بتحديث تطبيقاتهم

الخاصة بالكمبيوتر.

د). في صنعه ، نحتاج إلى الكثير من المتغيرات لتسمية الكائن الذي سنلعبه ، سواء باسم الصورة

أو الصوت أو الصورة المتحركة أو الحساب الرياض.



٤. مكونات Adobe Flash Cs6

عند تنشيط برنامج Adobe Flash CS ستظهر النافذة الرئيسية .حيث تحتوي النافذة الرئيسية

على مكونات سيتم استخدامها في صنع البرنامج ، وهذه المكونات هي شريط القوائم ، Toolbox، لوحة

Timeline ، Stage، لوحة Propertise، لوحة Actions، Color Panel، ولوحة Library .

1. شريط القوائم شريط القوائم يتكون من ١١ عنصراً رئيسياً وكل منها يحتوي على أمر قائمة فرعية مرة

أخرى.

٢. الجدول الزمني هو لوحة لإدارة والتحكم في طريقة الرسوم المتحركة فلاش يتضمن سرعة الرسوم

المتحركة ووضع الكائنات التي سيتم إنشاؤها.

٣. نظرة عامة على لوحة تستخدم لتغيير تخطيط منطقة العمل بحيث يمكن تعديلها على أساس

الاحتياجات والعناصر المراد إنشاؤه

٤. لوحة اللون تستخدم لتلوين الكائن وضبط تكوين اللون للكائن المراد إنشاؤه.

٥. مفتش الممتلكات مفيدة لإعداد إعدادات المرحلة ، سمات الكائن ، باستخدام المرشحات ، لنشر




أفلام فلاش .بالإضافة إلى لوحة الخصائص ستعرض أيضًا معلومات عن حجم وموضع الكائن الذي

يتم تحديده ٦. الأداة هي مجموعة متنوعة من الأدوات لتحديد ، رسم ، لون ، تعديل الكائنات

لضبط حجم عرض المسرح.^{١٦}



¹⁶Madcoms, Mahirdalam 7 Hari Adobe Flash (Yogyakarta : Andi, 2013).

	Arrow tool atau disebut juga selection tool berfungsi untuk memilih atau menyeleksi suatu objek.
	Subselection tool berfungsi untuk menyeleksi bagian objek lebih detail dari pada selection tool.
	Free transform tool berfungsi untuk mentransformasikan objek terseleksi.
	Gradient Transform tool berfungsi untuk mentransformasikan warna dari fill objek yang terseleksi.
	Lasso tool digunakan untuk melakukan seleksi dengan menggambar sebuah garis seleksi.
	Pen tool digunakan untuk menggambar garis dengan bantuan titik-titik bantu seperti dalam pembuatan garis, kurva atau gambar.
	Text tool digunakan untuk membuat objek teks.
	Line tool digunakan untuk menggambar garis.
	Rectangular tool digunakan untuk menggambar bentuk persegi.
	Pencil tool digunakan untuk membuat garis.
	Brush tool digunakan untuk menggambar garis-garis dan bentuk bebas.
	Ink tool digunakan untuk mengubah warna garis, lebar garis dan style garis.
	Paint bucket tool digunakan untuk mengisi area-area kosong.
	Eyedropper tool digunakan untuk mengambil sampel warna dari gambar atau objek.
	Eraser tool digunakan untuk menghapus objek.
	Hand tool digunakan untuk menggeser tampilan stage tanpa mengubah pembesaran.
	Zoom tool digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan stage.
	Stroke color digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu garis.
	Fill color digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu objek.

المرحلة هي منطقة لوضع المواد المتحركة ، مثل كائنات الصور أو الفيديو أو النص أو الأزرار.^{١٧}

٥. مميزات وآراء برنامج Adobe Flash CS6

أحدث الميزات في Adobe Flash CS6:

أ. يوفر الدعم HTML 5.

ب. رموز التصدير وتسلسلات الرسوم المتحركة التي تنتج بسرعة ورقة الرموز لتعزيز تجربة الألعاب . سير

العمل والأداء.

ج . يوفر الدعم لنظامي التشغيل Android و iOS مع أحدث مشغل Adobe Flash

د. يوفر أدائه تحميل الصور الكبيرة بشكل أسرع . يتم تحقيق ذلك من خلال Adobe Mercury Graphics

Engine القادر على تقليل وقت التقديم.

التعرف على برنامج العرض على الرغم من وجود إصدارات مختلفة ولكن من حيث مظهر البرنامج

، فإن Adobe Flash CS6 لا يزال له نفس مظهر الإصدار السابق . لتسهيل شاشات متعددة يمكنها ضبط

¹⁷Fred Gerendtabae, *Adobe Flash Profesional CS6 Digital Clasroom :A Complete Training package*(Canada : john Wiley & Sons, Inc, 2012)

احتياجات مشروعك .يمكن إعادة ترتيب اللوحات التي تظهر في البرنامج عن طريق نقلها .بعد ذلك ، يمكنك إنشاء مساحة عمل جديدة من هذا العرض.^{١٨}

تحويلها .بعد ذلك ، يمكنك إنشاء مساحة عمل جديدة من هذا العرض.^{١٩} *Adobe Flash CS6* عبارة عن تطبيق يمكن استخدامه لإنشاء رسوم متحركة ثنائية الأبعاد خفيفة الوزن وموثوقة بحيث يتم استخدامها على نطاق واسع لإنشاء تأثيرات الصور المتحركة وتأثيرها على مواقع الويب والأقراص المضغوطة والبرامج التفاعلية وغيرها، *Adobe Flash CS6* هو تطبيق مناسب لغرض إنشاء وسائط تعليمية ، لأن التطبيق سهل الاستخدام بخلاف أنه لا يتطلب مواصفات حاسوب متطورة حتى تتمكن من استخدامه. يوفر هذا التطبيق مجموعة متنوعة من الميزات التي من شأنها أن تكون مفيدة للغاية للرسوم المتحركة لجعل الرسوم المتحركة التي هي سهلة ومثيرة للاهتمام .قام الباحثون ببعض الاعتبارات ، لذا قرر الباحثون استخدام *Adobe Flash CS6* لتطوير وسائط التعلم مقارنةً بالوسائط الأخرى المماثلة على النحو التالي:

(١) تكون النتيجة النهائية لملف الفلاش أصغر حجمًا (بعد نشره) لذلك لا يتطلب مساحة كبيرة لتخزين الملف.

¹⁸ Abdul Aziz Muttaqien, "Adobe Flash CS6". <http://abdulams.blogspot.co.id/2017/review-adobe-flash-cs-6.html?m=1> sabtu, 24 maret 2018. Pukul 06:59

¹⁹ Abdul Aziz Muttaqien, "Adobe Flash CS6". <http://abdulams.blogspot.co.id/2017/review-adobe-flash-cs-6.html?m=1> sabtu, 24 maret 2018. Pukul 06:59

٢ (فلاش قادر على استيراد جميع ملفات الصور تقريبا من الملفات الصوتية بحيث يمكن أن يكون عرض فلاش أكثر حيوية.

٣ (فلاش قادر على إنشاء ملفات (إكس) بحيث يمكن تشغيلها على جهاز كمبيوتر قادر بدون الحاجة إلى تثبيت برنامج الفلاش أولاً.

4 (إن تشغيل Adobe Flash سهل للغاية ، لذا فهو ليس صعباً عند التعلم والتدريس. يستمر Adobe

Flash في تجربة التطوير من وقت لآخر لإكمال البرنامج . كما ورد في Sofyani، فإن تطوير Adobe

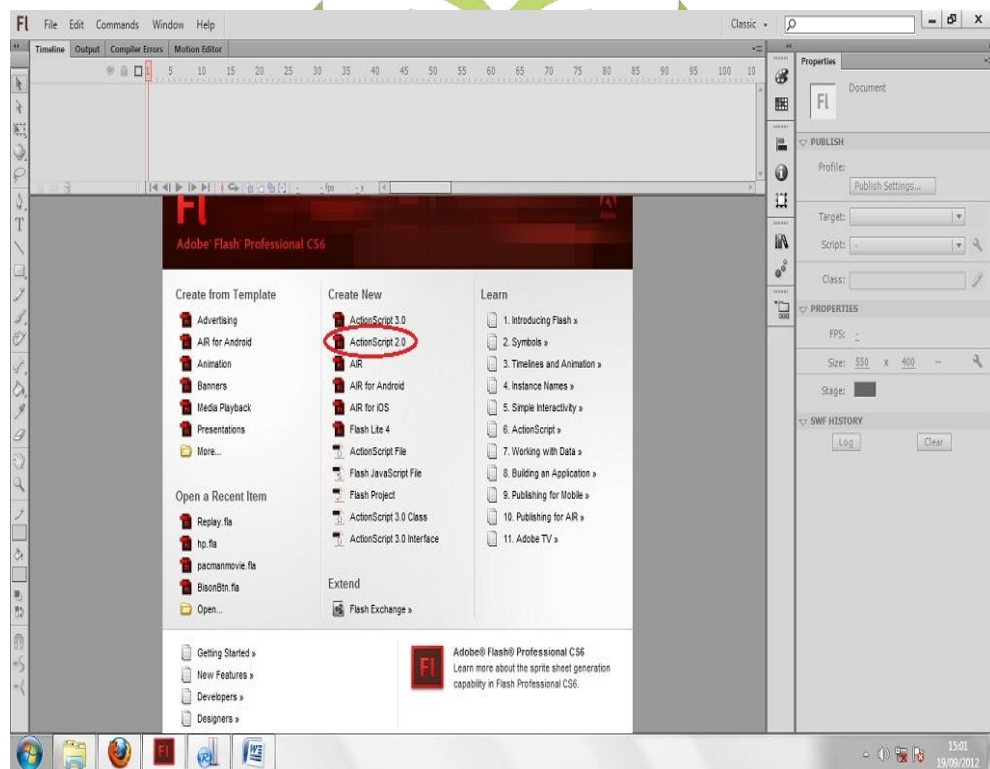
Flash هو كما يلي:^{٢٠}

No	Nama Program <i>Flash</i>	Versike	WaktuPerilisan
<u>1</u>	<u>Future Splash Animator</u>	<u>1</u>	<u>April 1996</u>
<u>2</u>	<u>Flash 1</u>	<u>2</u>	<u>Desember 1996</u>
<u>3</u>	<u>Flash 2</u>	<u>3</u>	<u>Juni 1997</u>
<u>4</u>	<u>Flash 3</u>	<u>4</u>	<u>Mei 1998</u>
<u>5</u>	<u>Flash 4</u>	<u>5</u>	<u>Juni 1999</u>
<u>6</u>	<u>Flash 5</u>	<u>6</u>	<u>Agustus 2000</u>
<u>7</u>	<u>Flash MX (versi 6)</u>	<u>7</u>	<u>Maret 2002</u>
<u>8</u>	<u>Flash MX 2004 (versi 7)</u>	<u>8</u>	<u>September 2003</u>
<u>9</u>	<u>Flash MX Profesional 2004</u>	<u>9</u>	<u>September 2003</u>

²⁰Deny Sofyani “Perencanaan Medua Pembelajaran Interaktif” Blogger
<http://desysofyan20.blogspot.com/2013/07/perancangan-meia-pembelajaran-interaktif.html> (diakses 02 April 2018)

	(versi 7)		
<u>10</u>	<u>Flash Basic 8</u>	<u>10</u>	<u>September 2005</u>
<u>11</u>	<u>Flash Profesional 8</u>	<u>11</u>	<u>September 2005</u>
<u>12</u>	<u>Flash CS3 Profesional</u>	<u>12</u>	<u>April 2007</u>
<u>13</u>	<u>Flash CS4 Profesional</u>	<u>13</u>	<u>Oktober 2008</u>
<u>14</u>	<u>Adobe Flash CS6 Profesional</u>	<u>14</u>	<u>Oktober 2010</u>
<u>15</u>	<u>Adobe Flash Profesional CS6</u>	<u>15</u>	<u>April 2012</u>

الشكل ٢.٦ مكونات Adobe Flash CS6^{٢١}



²¹Fajar Mandela Putra, *Pengembangan Media Pembelajaran Metodedan Teknik Lipatan Adonan Pastry dengan Adobe Flash CS6 untuk Pembelajaran Siswa Patiseri SMK kelas XI*. Skripsi. (Universitas Negeri Yogyakarta: 2015)

1) Create New

مفيد لإنشاء أوراق عمل جديدة مع عدة خيارات من البرامج النصية المتاحة.

2) Create From Template

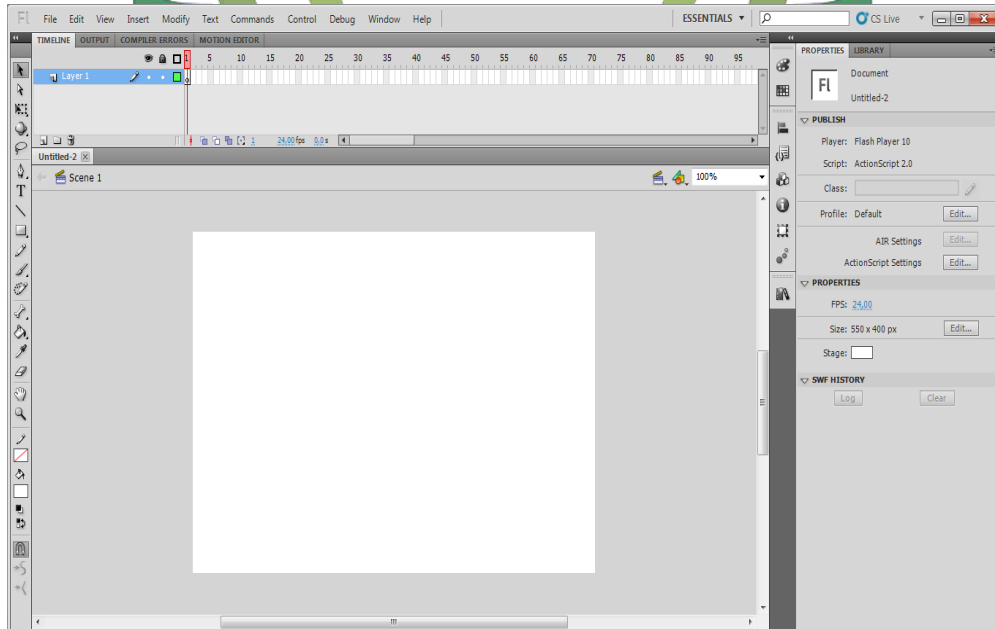
مفيد لفتح أوراق العمل مع القوالب المتوفرة في Adobe Flash CS6

3) Learn

يعمل كمساعد لتعلم طرق استخدام وظيفة Adobe Flash CS6 من خلال موقع Adobe Flash الرسمي

حتى يتم الاتصال بالإنترنت.

الشكل ٢.٧ ، ورقة عمل Adobe Flash CS6



يحتوي Adobe Flash CS6 على شكل ورقة عمل مثل الصورة أعلاه ، وهناك أنواع مختلفة من القوائم التي يمكن استخدامها لتسهيل استخدام المستخدمين لبرنامج Adobe Flash CS6. في ورقة العمل ، هناك مربع أدوات ، وجدول زمني ، ومرحلة.

ج. رغبة الطلبة في تعلم

1. فهم الرغبة التعلم

عملية التعليم والتعلم هي النشاط الرئيسي في عالم التعليم . لتحقيق النجاح في عملية التعلم ينظر من نتائج التعلم الأمثل . تتأثر نتائج التعلم المثلى بعدة عوامل ، مثل الفائدة والدافع وما إلى ذلك . وقال "Hilgard الاتجاه هو أن يكون الاتجاه إلى الاهتمام والتمتع ببعض النشاط أو المحتوى." يمكن أن تنشأ الفائدة من الخارج أو الخارج . الاهتمام الكبير بشيء ما هو رأس مال كبير يعني تحقيق أو الحصول على الوجهة المطلوبة . أي استثناء في تعلم موضوعات مقدمة لإدارة المكاتب . سيعطي الطلاب الذين لديهم اهتمام تعليمي كبير الاهتمام الكامل دائماً في جهودهم لتحقيق أهداف التعلم²².

تتكون فائدة التعلم من كلمتين ، وهما الاهتمام والتعلم . لذلك ، لفهم معنى الاهتمام بالتعلم ، يجب فهمه مسبقاً لفهم الاهتمام والفهم للتعلم.

²²Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen, Volume 1, Nomor 2, September 2015

قال بوروانتو أن لغة اللغة تعني وجود ميل كبير نحو شيء ما . الفائدة هي سمة تتم تسويتها نسبياً في الشخص . هناك اهتمام كبير بأنشطة المرء لأن الاهتمام به سيفعل شيئاً من الاهتمام . على العكس ، من دون مصلحة شخص ما ليس من الممكن القيام ما بشيء.²³

وأوضح سلامتو أن الاهتمام هو الشعور بالأفضلية والشعور بالالتزام بشيء أو نشاط ، دون أن يقول أحد . الاهتمام هو أساساً قبول علاقة بينك وبين شيء خارج نفسك . كلما كانت العلاقة أقوى أو أقرب ، كلما زاد الاهتمام .

من حيث Sardiman يجادل بأن الاهتمام هو الشرط الذي يحدث عندما يرى الشخص خصائص عابرة أو معنى لوضع يرتبط مع رغباته أو احتياجاته الخاصة . الاهتمام كدافع يجعل الأفراد يتفاعلون بنشاط مع شيء مثير للاهتمام . الاهتمام هو الميل للنفس للبقاء في اتجاه شيء ذي قيمة للناس . يمكن التعبير عن الاهتمام من خلال بيان بوضوح أن الطلاب يفضلون شيئاً أكثر من الآخرين ، يمكن أيضاً أن يتجلى من خلال المشاركة في نشاط ما . يميل الطلاب الذين لديهم اهتمام بموضوعات معينة إلى إعطاء اهتمام أكبر للموضوع . وقال سلامتو إنه لم يتم أخذ الفائدة من الولادة ، ولكن تم الحصول عليها في وقت لاحق .

²³Dimiyati, & Mudjiono, *Belajardan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2006).

يتم تعلم الاهتمام بشيء ما ويؤثر على مزيد من التعلم ويؤثر على قبول الاهتمامات الجديدة .
لذا فإن الاهتمام بشيء ما هو نتيجة التعلم ودعم مزيد من التعلم .على الرغم من أن الاهتمام بشيء ما
ليس ضروريًا للتمكن من التعرف عليه .ينص الافتراض العام على أن الفائدة ستساعد شخصًا ما على
تعلمها.

يعرف Uno الفائدة على أنها دافع يجعل الأفراد يتفاعلون بنشاط مع شيء مثير للاهتمام .الاهتمام
هو ميل للنفس للبقاء في اتجاه شيء ذي قيمة للناس .الفائدة هي مصدر الرغبة في الحصول على شيء
تريده .اهتمام التعلم والاهتمام بالدرس يحدد سرعة فهم الدروس الممسوكة .الفائدة هي خاصية قدرة
الشخص على الاستجابة أو التركيز على موقف.

الاهتمام هو تركيز غير مقصود من الاهتمام الذي يفكر عن طيب خاطر ويعتمد على الموهبة
والبيئة .استناداً إلى الرأي المذكور أعلاه ، يمكن الاستنتاج بأن الفائدة هي خاصية القدرة على تركيز
الاهتمام بالإرادة الكاملة على موقف يعتمد على الموهبة والبيئة .مع الاهتمام الذي لديهم في شيء
يحدث يمكن أن يجعل الشخص الذي ينتبه ويفهم ما يروونه .وبالتالي ، يمكن تفسير الفائدة التعليمية على
أنها سمة من سمات وتركيز الانتباه على مشكلة أو موضوع قيد المناقشة .الاهتمام هو ميل الشخص نحو
كائن أو شيء من النشاط الشعبي الذي يصاحبه مشاعر المتعة والانتباه والنشاط.

قال سلامتو أن تطوير الاهتمام بشيء ما يساعد الطلاب بشكل أساسي على معرفة كيف يمكن تعلم العلاقة بين المواد من تلقاء نفسها كأفراد . وتعني هذه العملية إظهار الطلاب كيف تؤثر بعض المعرفة أو المهارات على أنفسهم ، وتخدم أهدافهم ، وتلبية احتياجاتهم . عندما يدرك الطلاب أن التعلم هو أداة لتحقيق العديد من الأهداف التي تعتبر مهمة ، وإذا رأى الطلاب أن نتائج تجاربهم التعليمية ستحقق تقدماً لأنفسهم ، فمن المرجح أن يكونوا مهتمين ومتحمسين لتعلمهم . وبناءً على هذا الرأي ، يمكن الاستنتاج أن الفائدة هي سمة من سمات القدرة على تركيز الاهتمام بالإرادة الكاملة.²⁴

٢. العوامل المؤثرة على الرغبة

مع الاهتمام الذي لديهم في شيء يحدث يمكن أن يجعل الشخص الذي ينتبه ويفهم ما يرونه . ، أحد دوافع النجاح في التعلم هو الاهتمام بشكل خاص . هذا الاهتمام لا يظهر في حد ذاته ، ولكن العديد من العوامل يمكن أن تؤثر على ظهور الاهتمام . هناك العديد من العوامل التي يمكن أن تؤثر على اهتمامات الطلاب التعليمية ، وهي:

(١) عزز ،

(٢) الاهتمام ،

(٣) مادة التعلم وموقف المعلم .

²⁴Aritonang, K.T. (2008), MinatdanMotivasidalamMeningkatkanHasilBelajarSiswa. *JurnalPendidikanPenabur*, 11-21.

العامل الأول الذي يؤثر على الرغبة هو الدافع، يتم تعريف مصطلح الدافع على أنه الجهد الذي يدفع شخص ما للقيام بشيء ما. يمكن القول أن الدوافع هي القوة الدافعة من داخل وداخل الموضوع للقيام ببعض الإبداع من أجل تحقيق الهدف. وقال Suryabrata فإن الدافع هو حالة في الشخص الذي يشجع الأفراد على القيام بأنشطة معينة من أجل إيجاد هدف.

العامل الأول الذي يؤثر على الرغبة هو الدافع، يتم تعريف مصطلح الدافع على أنه الجهد الذي يدفع شخص ما للقيام بشيء ما. يمكن القول أن الدوافع هي القوة الدافعة من داخل وداخل الموضوع للقيام ببعض الإبداع من أجل تحقيق الهدف. وقال Suryabrata فإن الدافع هو حالة في الشخص الذي يشجع الأفراد على القيام بأنشطة معينة من أجل إيجاد هدف.

سوف تولد الدوافع دافعية معينة. وفقًا للدافع دونالد هو تغيير في الطاقة في شخص يتميز بظهور المشاعر أو ردود الفعل لتحقيق الأهداف. سوف يؤدي التحفيز إلى تغيير في الطاقة لدى البشر ، بحيث يتم التشبث بالأعراض النفسية ، والمشاعر ، والعواطف ، ثم التصرف أو القيام ما بشيء.²⁵

فيما يتعلق بالحافز والتأثير أوضح Purwanto كما يلي: بشكل عام ، الدافع أو التشجيع هو عبارة معقدة في كائن حي يوجه السلوك نحو هدف (هدف) أو حافز (حافز). (الهدف هو تحديد أو الحد من سلوك الكائن الحي. إذا تم التأكيد على الحقائق أو الأشياء التي تجذب الكائن الحي ، عندها يستخدم مصطلح المنبهات. استنادًا إلى تفسير Purwanto، يمكن الاستنتاج أن مفهوم الحافز هو القوة الدافعة

²⁵Meto, *Belajardan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta : RinekaCipta, 2010)

الكلية من الداخل والخارج من خلال خلق سلسلة من الجهود لتوفير بعض الشروط التي تضمن الاستمرارية وتوفير التوجيه للأنشطة بحيث يمكن تحقيق الأهداف المرجوة من هذا الموضوع.

لا يُقال أبدًا أن الدافع جيد ، إذا كان الهدف المرغوب أيضًا ليس جيدًا .على سبيل المثال ، إذا كان الدافع الذي ينشأ عن إجراء تعلّم هو الخوف من العقاب ، فإن العوامل التي تفتقر إلى الطفل الذي يشارك في حالة التعلم ستؤدي إلى أن يصبح النشاط أقل نشاطًا وتكون النتائج أقل دائمًا عند مقارنته بالتعلم المدعم بدافع مُرضٍ ، حتى في أنشطة التعلم ، إن لم يكن من خلال عملية مبنية على دوافع جيدة ، أو ربما بسبب الخوف أو التعرض أو الاحتفالية فقط ، فمن الواضح أنها ستنتج نتائج تعلم زائفة ، وليست حقيقية ولا ثابتة.

العامل الثاني الذي يؤثر على الاهتمام هو الاهتمام. وقال Suryabrata أن الاهتمام كان الكثير من عدم وجود الوعي الذي صاحب الأنشطة المنفذة. الاهتمام هو تركيز قوة أو قوة بعض الأرواح على شيء ما ، أو استخدام الوعي لمصاحبة نشاط ما. فيما يتعلق بوظيفة الانتباه في التعلم ، أوضح Suryabrata على النحو التالي:

الأنشطة التي يصاحبها اهتمام مكثف ستكون أكثر نجاحًا وإنجازًا أعلى .سيكون من اللطيف أن يتلقى الطلاب كل درس مع الاهتمام الكافي .الاهتمام العفوي أو الاهتمام غير المقصود يميل إلى

الاستمرار لفترة أطول وأكثر كثافة من الاهتمام المتعمد . في الواقع ، سيتم تلقي معظم الدروس من قبل الطلاب باهتمام متعمد . لذلك يجب على المعلمين أو المعلمين دائماً محاولة جذب انتباه طلابهم.

وبناءً على هذا التفسير ، يمكن الاستنتاج أنه إذا كان الطلاب لديهم اهتمام كبير بالتعلم ، فإن اهتمام الطلاب بالتعلم سيكون عالياً . الاهتمام هو أيضاً مؤشر على الاهتمام . الاهتمام هو تركيز أو نشاط أرواحنا نحو المراقبة والتفاهم وما إلى ذلك ، مع ترك الآخرين جانباً . الشخص الذي لديه مصلحة في كائن معين سوف ينتبه بشكل طبيعي إلى الكائن . على سبيل المثال ، يكون للطلاب مصلحة في التعلم الاقتصادي ، لذلك يحاول الانتباه إلى شرح معلمته.

العامل الثالث الذي يؤثر على الاهتمام هو موضوع وموقف المعلم . غالباً ما يتم دراسة المواد التعليمية التي تهم الطلاب من قبل الطلاب المعنيين . وبالعكس ، فإن المواد التعليمية التي لا تهم الطلاب ستستبعد بالتأكيد من قبل الطلاب ، كما أشار Slameto وقال Slameto أن الاهتمام له تأثير كبير على التعلم ، لأنه إذا لم تتعلم المادة التعليمية وفقاً لمصالح الطلاب ، فلن يتعلم الطلاب ذلك قدر الإمكان ، لأنه لا يوجد عامل جذب له . المعلم هو أيضاً كائن يمكن أن تحفز وتثير اهتمام الطلاب في التعلم . المعلمون الذين ينجحون في تعزيز استعداد الطلاب للتعلم ، يعني أنهم قاموا بأهم الأشياء التي يمكن القيام بها لصالح طلابهم . إن المعلمين الذين يتمتعون بالذكاء والجودة والود والانضباط ويحبهم الطلاب

لهم تأثير كبير في إثارة اهتمام الطلاب .وبالعكس ، سيكون من الصعب تحفيز اهتمام الطلاب واهتمامهم بالمدرسين الذين لديهم مواقف سيئة ولا يحبهم الطلاب.²⁶

3 . مؤشرات الرغبة التعليمية

وفقا لسفاري ، هناك العديد من المؤشرات التي تستخدم لقياس اهتمام الطلاب بالتعلم ، أي الاهتمام والاهتمام والمتعة والمشاركة .أما بالنسبة (Slameto في حلمي) ، فإن الطلاب الذين لديهم اهتمام بالتعلم عادة ما يتميزون بمشاعر السرور للتعلم أو المشاركة أو المشاركة والانتباه .تم التعبير عن نفس الشيء من قبل Renninger وHidi وKrapp أن هناك بعض الأشياء التي تصف اهتمام الطلاب بالتعلم ، مثل زيادة الاهتمام والتركيز ، ومشاعر المتعة في التعلم ، وزيادة الرغبة في التعلم .بالإضافة إلى ذلك ، كشف Dan and Tod أن الطلاب الذين لديهم اهتمامات تعلم لديهم مشاعرهم الخاصة مثل:

1. شعور إيجابي أثناء الدراسة ،

2. التمتع / الراحة أثناء الدراسة ،

3. هناك إرادة

القدرة والقدرة على اتخاذ القرارات المتعلقة بالتعلم.

²⁶UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi Volume 1, No. 1, Februari 2017: Page 21-36 ISSN 2549-1377 (Print) || ISSN 2549-1385 (Online) Available online at <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility>

وبناءً على التفسير المذكور أعلاه ، يمكن الاستنتاج أن مؤشرات الاهتمام بالتعلّم تتضمن مشاعر الاهتمام والمتعة للتعلّم والمشاركة الفاعلة والميل إلى الانتباه والتركيز الكبير ، وحياسة المشاعر الإيجابية وزيادة الرغبة في التعلم ، والراحة في التعلم .ولديه القدرة على اتخاذ القرارات المتعلقة بعملية التعلم المضطلع

بها.^{٢٧}



²⁷Safari, *IndikatorMinatBelajar* (Jakarta: RinekaCipta. 2003).

الباب الخامس

الخاتمة

أ. الاستنتاجات

استنادًا إلى نتائج البحث والتطوير التي تم تنفيذها ، يمكن الاستنتاج:

١. تطوير التصميم، وهما: تنسيق المحتوى واللون وتقنيات التصنيع. من حيث المادة في التسليم ، فهي

أكثر وضوحًا وكثافة ومنهجية ودقيقة ومفصلة. ثم من حيث لغة وسائل الإعلام التفاعلية ، يستخدم أدوبي فلاش لغة واضحة ودقيقة ومباشرة.

٢. الجدوى بعد التحقق من صلاحيتها من ٣ فرق خبراء ، وهم: ٨٥٪ من خبراء التصميم ،

٨٦.٣٧٪ خبراء في المواد ، ومصادقة مدرس اللغة العربية ٩٨.٨٦٪ من المال يعني وسائل

الإعلام التفاعلية المبنية على أدوبي الفلاش "جد جدًا" المتقدمة.

٣. تم الحصول على استجابة وسائل الإعلام التفاعلية التفاعلية المبنية على الفلاش من قبل الطلاب

من خلال نتائج الاستبيان الكامل الذي قال "مثير جدا للاهتمام" بنسبة ٨٨.٨١ ٪. ذكرت

استجابة الطلاب أن الوسائط التفاعلية التفاعلية المستندة إلى أدوبي فلاش كانت ممتعة للغاية

ومهمة بالطلاب ، كان استخدام اللغة أبسط وأسهل في الفهم. من نتائج الدراسة ،

يمكن استنتاج أن الوسائط التفاعلية المبنية على الفلاش مع مواد باللغة العربية تستحق استخدامها كوسائل تعليمية في الصف العاشرة بالمدرسة العالية حسن الدين بندار لامبونج.

ب. الاقتراحات

استناداً إلى نتائج البحث والاستنتاجات ، فإن الآراء المقدمة من الباحثين هي كما يلي:

١. للطلاب

من المناسب تتبع التعلم باستخدام الوسائط التفاعلية المستندة إلى أدوبي الفلاش بشكل صحيح وفقاً لاتجاه المعلم الذي يتابعها.

٢. للمعلمين

أ. يجب أن تكون قادرة على تحسين استخدام الوسائل التعليمية الموجودة من الابتكار في تحديد أي وسائل مناسبة للتعليم في شرح للطلاب.

ب. قادرة على الابتكار في استخدام في استخدام الوسائل التعليمية الموجودة بالفعل في المدرسة وقادرة على إعادة الوسائط القائمة مع مراعاة التقدم التكنولوجي.

٣. بالنسبة للأطراف المدرسة

يجب أن تشجع المدرسة المجتمع المدرسي على تشجيع مجتمع المدرسة على القدرة على استخدام مرافق المدرسة بشكل صحيح ومن المفيد لعملية التعلم.

٤. لمزيد من الباحثين

أ. ينبغي أن تكون قادرة على تطوير وسائل تعليمية تفاعلية مبنية على أدوبي الفلاش بشكل إضافي حتى تتمكن من إضافة تقنية جعل الوسائط التعليمية التفاعلية المستندة إلى أدوبي فلاش أكثر من ثلاث تقنيات من البحث السابق وعرض ميزات الرسوم المتحركة التفاعلية المبنية على أدوبي الفلاش.

ب. يجب أن تكون قادرًا على إجراء مزيد من الاختبارات ، حتى تعرف مدى فعالية استخدام وسائط التعلم التفاعلية المستندة إلى أدوبي الفلاش.

ج. ينبغي أن يكون بمقدور المشاركين في الاستطلاع من جميع مدرسي مادة اللغة العربية على مستوى الفصل الدراسي الذين يتم استخدامهم كدروس تجريبية للأبحاث.

د. يجب أن تكون قادرًا على التجربة خارج المدرسة أكثر من المدرسة.



الباب الثالث

منهجية البحث

أ. نوع البحث

نوع هذا البحث هو البحث والتطوير (البحث والتطوير). وفقاً لـ سوجيونو¹ فإن فهم أساليب البحث

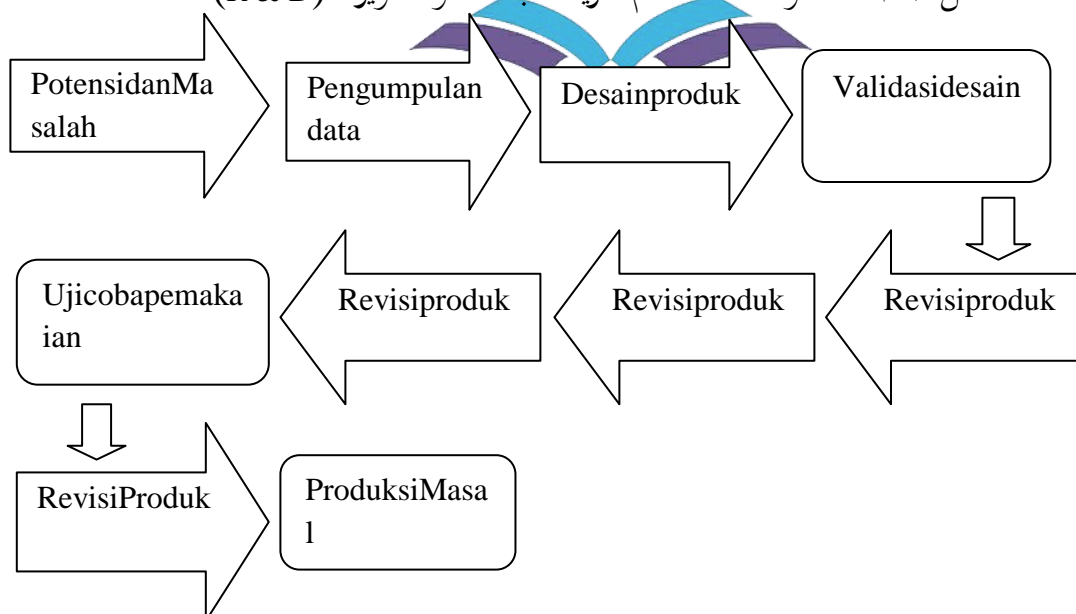
والتطوير هو طريقة البحث التي تنتج المنتجات واختبار فعالية هذه المنتجات.¹

يجب أن ينتج هذا البحث منتجات جديدة أو تحسين المنتجات الحالية ، والتي يمكن حسابها في هذه

الدراسة ، طور الباحث وسائل تعليمية تفاعلية مبنية على أدوبي فلاش لطلاب الصف العاشر في المدرسة

الثانوية ، وفي هذه الدراسة استخدم الباحثون نموذج بورج وجال للأبحاث.

الشكل ١.٣: خطوات استخدام طريقة البحث والتطوير (R & D).²

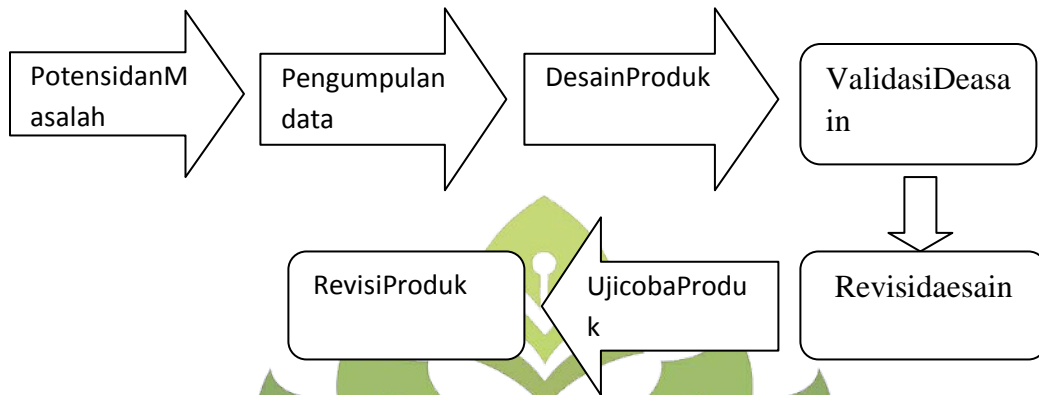


¹Sugiono, *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), h.297

²Sugiono, *ibid*, h. 298

يتطلب نموذج Gall و Borg في بحوث التطوير عشر خطوات لإنتاج المنتج النهائي الجاهز للتطبيق في المؤسسات التعليمية . ومع ذلك ، يحد المؤلفان خطوات أبحاث التطوير من عشر إلى سبع خطوات لأنهم يتذكرون الوقت المتاح والتكاليف المحدودة للإجراءات التي قام بها المؤلف كما هو موضح.

بعد الشكل ٣.٢ خطوات البحث المستخدمة



المنتج النهائي لهذا البحث هو التنمية وسائط تعليمية تفاعلية تعتمد على adobe flash لطلاب

الصف 10.

ب. مكان البحث

تم إجراء هذا البحث في المدرسة الحسنيين بندر لامبونج ، لأن المدرسة لم تستخدم بعد وسائل الإعلام

التفاعلية المستندة إلى adobe flash .

ج. عملية البحث

يعتمد إجراء بحوث التطوير على تصميم أبحاث تطوير وسائل الإعلام التعليمية من قبل بروج آند جال ، حيث يكون المنتج الناتج في شكل وسائط تعليمية تفاعلية مبنية على الفلاش في شكل مواد وأسئلة يمكن أن يستخدمها المعلمون والطلاب في زيادة الاهتمام بتعلم اللغة العربية مما يؤثر على تحقيق الأهداف التعلم.

1. المحتملة والمشاكل

الإمكانات في هذا البحث والتطوير هي عدم وجود وسائل تعليمية تفاعلية لتحسين جودة التعلم. في هذا البحث التنموي ، هناك وسائل تعليمية تفاعلية مبنية على أدوبي فلاش على الأقل لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم وكذلك لتحسين جودة التعلم للطلاب ، بحيث يتم تطوير وسائل التعلم التفاعلية باستخدام Adobe Flash.

٢. جمع البيانات

بعد العثور على مشكلة في المرحلة السابقة ، فمن الضروري جمع البيانات مع تقييم المواد وتقييم معدات صنع الوسائط بحيث يتم الحصول على البيانات التالية.

أ. تقييم المواد

يعتمد إجراء بحوث التطوير على تصميم البحث لتطوير وسائل الإعلام التعليمية من قبل

Borgand Gall يكون المنتج الناتج في شكل وسائط تعليمية تفاعلية من Adobe Flash يمكن

استخدامها من قبل المعلمين والطلاب في تطوير الاهتمام بتعلم تعلم اللغة العربية.

٣. تصميم المنتج

بعد جمع البيانات ، تجعل المعلومات المنتج الأولي للوسائل التفاعلية المستندة إلى أدوبي فلاش ،

بحيث تكون مفيدة للمعلمين والطلاب في تحسين جودة التعلم . في تصميم الوسائل التعليمية التفاعلية

باستخدام Adobe Flash باستخدام مصادر متعددة من الكتب والمصادر الأخرى عبر الإنترنت كدليل

للمواد.



الخطوات المتخذة في صنع هذه الوسائط هي كما يلي:

أ. تحديد التطبيق المستخدم

ب. وضع المادة المراد مناقشتها

ج . جعل تصاميم وسائل الاعلام

د . جمع المواد اللازمة

(١) تصميم غطاء مناسب

(2) البحث عن الصور ومقاطع الفيديو والرسوم المتحركة التي تتوافق مع المواد

هـ . تحديد ألوان وصور جذابة كوسائل دعم للتعليم

و . تحديد هيكل التصنيع

ز . اختر مصدر مواد التعلم والمواد التعليمية

٤ . تصميم التحقق

الخطوة التالية بعد الانتهاء من المنتج الأولي هي التشاور مع فريق من الخبراء يتألف من خبراء المواد والخبراء الإعلاميين واللغويين الذين يراجعون جوانب دراسات المواد في شكل ملائمة المواد مع المنهج ١٣ ، حقيقة ، كفاية ودقة محتوى المنتج . اختبار التصميم من قبل خبراء الإعلام ، يقوم خبراء الإعلام بفحص قواعد اختيار الكلمات ذات الخصائص المستهدفة ، وجوانب اللغة ككل ، بالإضافة إلى الشكل ، والتخطيط ، واختيارات الألوان لمكونات التحضير . علاوة على ذلك ، يناقش الخبراء أهمية اللغة العربية مع مادة المنتج .

5 . تحسينات التصميم

بعد اكتمال التحقق من صحة المنتج ، فإن الخطوة التالية هي تحسين التصميم الذي لا يزال

يفتقر إلى المصادق على التصميم .

6. محاكمة المنتج

تعتبر تجارب المنتجات جزءًا هامًا من الأبحاث التطويرية التي تتم بعد اكتمال خطة المنتج ، وتهدف تجارب المنتج إلى جمع البيانات التي يمكن استخدامها كأساس لتحديد مستوى الفعالية أو الكفاءة أو الجاذبية للمنتج الناتج .تجرى تجارب تطوير المنتجات عادة على مرحلتين ، وهما اختبار التحقق من المحتوى والتجربة الميدانية ، ولكن نظرًا لضيق الوقت والفرص ، فإن هذا المحتوى يثبت صحة البحث فقط.

في هذا القسم يتم عرض تصميم التجارب ، والتحقق ، وأنواع البيانات ، وأدوات جمع البيانات وتحليل البيانات. أ. تصميم تجريبي



تجربة منتجات التطوير باستخدام تصميم التحقق المنطقي مع نوع التحقق من صحة المحتوى ، يقوم خبراء اللغة العربية بتنفيذ هذا التدقيق عن طريق ملء استبيانات ونقد الأعضاء أو اقتراحات حول تطوير المنتج .ويقال إن هذا معروف ما إذا كان منتج تطوير لاياك لمزيد من التحقق هو التحقق التجريبي .يتم التحقق من صحة التجريبية من خلال مقارنة المعايير الموجودة في الصك مع الحقائق التجريبية التي تحدث في هذا المجال.³³ لا يمكن الحصول على المصادقة إلا من خلال إنشاء تحالفات

³³Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D"* (Bandung : Alfabeta, 2013) cet. Ke-16 h. 183

تجريبية على أساس أحكام مثل الصلاحية المنطقية ، ولكن من خلال التجربة.⁴ لكن في هذه الدراسة التطويرية لم يتم إجراء صلاحية تجريبية بسبب قيود الباحثين .بحيث يتم إجراء البحث فقط حتى التحقق من صحة المحتوى من قبل الخبراء (اختبار الخبراء) واختبار استخدام المجال (المدرسة).

ب. جرب الموضوع

إن موضوعات التجربة أو المدقق في البحث على تطوير أدوبي تفاعلي مبني على الفلاش هي مجموعة من الخبراء ، وهي خبراء مواد اللغة العربية ، وخبراء الإعلام التعليمي ، والتجارب على مستوى المدرسة الثانوية / الماجستير ، وتوفير مواضيع التجربة من بين أمور أخرى:

1) خبير المواد ، خبير الإعلام ، خبير تصميم التعلم
كان الخبر المادي الذي أصبح مدقق تطوير المنتج مدرسًا للغة العربية ومحاضرًا عربيًا .تشمل معايير المعلمين الحد الأدنى من التعليم S1 ، والخبرة في تدريس مادة اللغة العربية في المدارس والحرم الجامعي.

خبراء الإعلام أصبحوا مدققين لبرامج التطوير وهم المعلمون والمحاضرون الذين يتقنون مجال الإعلام التعليمي القائم على الكمبيوتر.

خبراء تصميم التعلم الذين أصبحوا مصممين لتطوير المنتجات هم محاضرين يتقنون وسائل الإعلام العربية.

⁴SuharsiniArikunto, Dasar-dasarEvaluasiPendidikan (Jakarta : BumiAksara, 2012) Edisi ke-2, h. 81

2) المدرسة

المدارس التي تجرى فيها المحاكمات هي مدارس لديها بالفعل مرافق لتعلم تكنولوجيا المعلومات .
والطبقة التي ستكون هدف المستخدم هي فئة تلقت مواد باللغة العربية من قبل.

7.مراجعة المنتج

بعد أن يتم التحقق من صحة تصميم المنتج من قبل المادة ، خبير اللغويات والتصميم ، يمكن
أن يعرف نقاط الضعف والجدوى من المنتج ومن ثم تحسين لإنتاج منتج أفضل.



د. أدوات جمع البيانات

يتم استخدام هذه الأداة لجمع البيانات أثناء عملية تطوير وسائل الإعلام التفاعلية المستندة إلى
الوسائل على أنظمة المعلومات الأساسية التي تحدد اختصاصات الإدارة في شكل استبيانات .تشمل
الاستبيانات التي تم تجميعها ثلاثة أنواع مصممة خصيصاً للمستجيبين من الدراسة .الاستبيان هو
استبيان لخبراء المواد ، استبيان لخبراء الإعلام ، استبيان للطلاب .نطاق التقييم في هذا التقييم هو كما
يلي:

(أ) الجوانب التي يتم تقييمها من قبل خبراء المواد هي جوانب التعلم وجوانب المحتوى.

(ب) الجوانب التي تم تقييمها من قبل خبراء الإعلام هي جوانب المظهر والجوانب البرمجية

(ج) الجوانب التي تم تقييمها من قبل الطلاب وتشمل جوانب الاستخدام.

شبكات كل أداة سيتم استخدامها كالتالي:

١. استبيان المواد المصادقة

تم إجراء التحقق من صحة خبراء المواد من قبل المعلمين الذين يدرسون في نظم المعلومات الأساسية

المتعلقة بالكفاءات الأساسية. أدوات خبراء المواد هي في شكل استبيانات ، ووصف الاستبيانات

أداة من المواد الخبراء على النحو التالي.

2. استبيان التحقق من الوسائط

يتم التحقق من صحة هذا الخبر الإعلامي من قبل محاضرين خبراء في وسائل الإعلام

التعليمية. أدوات خبراء الإعلام هي في شكل استبيانات ، ويرد وصف استبيانات الأدوات من قبل

خبراء الإعلام على النحو التالي:

هـ. جمع البيانات وتحليل التقنيات

١. البيانات جمع تقنيات

تتألف تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة من الاختبارات والوثائق.

أ. الاختبار هو أداة قياس لها معايير موضوعية بحيث يمكن استخدامها على نطاق واسع ، ويمكن استخدامها حقاً لقياس ومقارنة الحالة النفسية أو السلوك الفردي. ° هذا الاختبار في شكل مواد

ومواد عربية في تطوير وسائل تعليمية تفاعلية مبنية على Adobe Flash

ب. الوثائق ، استخدم الباحثون وسائل التعلم التفاعلية القائمة على Adobe Flash للحصول على

بيانات الصلاحية عن أسئلة اللغة العربية والبند

٢. البيانات تحليل المنهج

وتصنف البيانات التي يتم الحصول عليها من خلال الأنشطة التجريبية إلى قسمين ، هما البيانات النوعية والبيانات الكمية . تم جمع البيانات النوعية في شكل نقد واقتراحات طرحها خبراء المواد وخبراء الإعلام والطلاب لتحسين هذه المنتجات الإعلامية التفاعلية المستندة إلى الوسائط . يتم الحصول على البيانات النوعية من نتائج الملاحظات والمقابلات ، وجميع البيانات التي تم الحصول عليها سواء البيانات اللفظية وغير اللفظية ، بما في ذلك بيانات المراقبة في شكل أرقام ستتم معالجتها باستخدام الصيغة أو القواعد التي تم تحديدها للحصول على الكمية.

⁵AnasSudijono, *PengantarEvaluasiPendidikan*(Jakarta: PT. RajawaliGrafindo Persada,2014), h.66

(١) التحقق من صحة الأدوات

تم تقييم صحة الصك من قبل الخبير البحثي لمعرفة مستوى صلاحية الأداة التي سيستخدمها

الخبراء لتقييم المواد وسائل الإعلام التي طورها الباحثون

(٢) التحقق من برودك مواد التعلم والإعلام

أ (يتم تحويل نتائج دراسة خبراء المواد ووسائل التعلم التي لا تزال في شكل رسائل إلى درجات

مع الأحكام التي يمكن رؤيتها في الجدول ٣.١ .١.

الجدول ٣.١ . جدول من وسائل الإعلام التعلم^٦

Kategori	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

ب) حساب عرض الأهلية من كل جانب مع الصيغة صيغة^٧ sekala likert

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{\max}} \times 100\%$$

S_{\max} = Skormaksimal

$\sum S$ = Jumlah skor

X_i = Nilai kelayakan angket tiap aspek

⁶Sugiono, *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta.2013), h. 136

⁶ Ibid., h. 137

⁷ Ibid., h. 137

ج) احسب متوسط النسبة المئوية لجميع المستجيبين

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = Rata-rata akhir

x_i = Nilai kelayakan tiap aspek

n = Banyaknya pernyataan

د) تغيير متوسط الدرجة التي تم الحصول عليها في القيم النوعية التي تتوافق مع معايير التقييم في

الجدول 3.2

الجدول ٣.٢ . جدول من وسائل الإعلام التعلم

Skor Kelayakan Pembelajaran	Media	Kriteria
0 - 20,1%		Sangat Kurang layak
20,1% - 40%		Kurang layak
40,1 - 60%		Cukup Layak
60,1% - 80%		Layak
80,1 - 100%		Sangat layak

باستخدام جدول مقياس ليكرت ، يمكن للباحث أن يرى النسبة المئوية لنتائج التقييم مجدية أو لا يتم

تصنيع المنتج كوسائل تعليمية.

٣) استجابة الطلاب

أ) يحتوي أسلوب تحليل البيانات على الخطوات التالية يتم تغيير نتائج تقييم الطلاب التي لا

ب) تزال في شكل خطابات إلى درجات مع الأحكام وفقا للجدول ٣.١

احسب النسبة المئوية لأهلية كل طالب مع الصيغة:

صيغة مقياس ليكرت^٨

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{\max}} \times 100\%$$

Keterangan :

S_{\max} = Skor maksimal

$\sum S$ = Jumlah skor

X_i = Nilai kelayakan setiap peserta didik

⁸Ibid., h. 137

الباب الرابع

نتائج البحث و المناقشة

أ. نتائج تطوير وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش

نتائج تطوير وسائل التعليمية التفاعلية تستخدم طريقة البحث والتطوير في التطوير الذى نفذ حتى الخطوة السابعة التى اعتمدت في خطوة بروج والمرارة في عملية تطويرها سيتم تقديمها على النحو التالى:



١. الدراسات الأولية Research and Information Collect

٢. تخطيط البحث Planning

٣. تصميم البحث Develop Preliminary From Of Product

٤. المحاكمات الأولية أي محدودة Preliminary Field Testing

٥. نتائج الاختبار الميداني لتنقيح محدود Product Revision

٦. اختيار المنتجات على نطاق الأوسع Main Field Testing

٧.مراجعة النتائج الاختبار الميداني الأوسع Main Field Testing

تحديد خطوة التطوير وفقا للرأي بوج والمراة فقال أن مستوى طلبة للمرحلة الجامعة مثل القيام بالتطوير مع صغيرة الحجم من خلال النظر في المواد التي لدى الطلبة¹. ثم مراحل الإجراءات المبسطة دون التقليل من قيمة البحث و التطوير في حد ذاتها².

١.الدراسات الأولية Research and Information Collect

بناء على النتائج ما قبل البحوث بمدرسة العالية حسن الدين بندار لامبونج بعد إجراء دراسة ميدانية يعرف بأن استخدام وسائل الإعلام هي وسائل التعليمية الملصقات فقط. من صناعة تصميم وسائل الإعلام الملصقات أن ليس هناك أي غطاء أملمي خلفي, لا يوجد أي معشر للتعليم, أهداف التعليم و لا يوجد أي تعليمات المستخدمة التي تأتي من كفاءة الأساسية, مؤشر و أهداف, ليس فيه بيان المادة يتم بالتركيب والأسئلة التقييمية. ثم من جهة الألوان, هناك فقط لون واحد يعنى أزرق. و لتصميم عملية لا تستخدم التقنيات لصناعتها. بالإضافة إلى ذلك, من جهة المواد لا توجد أي إنجازة في الملصقات الإعلامية,

¹Borg and Gall, *Education Reseach An Introduction* (ed.tujuh). United States of America : Allyn and Bacon. 2003, h. 572.

²Nukhbatul Bidayati Haka, *Suhanda. Pengembangan Komik manga Biologi Berbasis Android Untuk Peserta Didik Kelas XI Ditingkat SMA/MA*. Journal Of Biology Education. IAIN Kudus. ISSN 2651-3947. Vol 1 No 1 (2018), h. 16.

فقط أهميتها غير منتظم, ليست دقيقة, لا يوجد التفاصيل. ثم من جهة اللغة, ملصقات إعلامية تستخدم اللغة غير مفهومة, غير مباشرة و ليست دقيقة. لذلك يريد الباحث تطوير وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاشوهي إحد من وسائل التعليمية التي ستوفر تنوعا في عملية التعليمية. حيث تكون قادرة على تشبع المتعلمين عند تعلم مواضيع اللغة العربية. وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش يمكن أن توفر مثالا للاهتمام, تبدو ثلاثة الأبعاد ويمكن تحريك عند ما إفتح صفحاته.

ثم أجري دراسة الأدب لإدخال بينما المنتجات التي سيتم تطويرها. وقد أجريت هذه الدراسة الأدبية لجمع نتائج البحوث والمعلومات الأخرى التي تتعلق بالمنتج المخطط. استنادا إلى البحوث ذات الصلة القائمة على أساس نظرية هي دراسة الأدب الذي يتم استخدامه كمرجع المنتج وضعها الباحث.

٢. تخطيط البحث Planning

تخطيط البحث لوسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش يعني تحسين التنسيق من خلال استكمال الغطاء الأمامي زيادة المواد. تعليمات استخدام وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش مجهزة بكفاءة الأساسية, مؤشر, أسئلة التقويم التمكن من المفاهيم و بيوداتا

التنمية, وبعدها تحسين التنسيق المتن بزيادة محتوى المعلومات وفقا للطريقة العملية وزيادة الصور التي تبدو على قيد الحياة لشرح أي مادة. ثم التحسين من جهة الألوان لصنعها تبدو مخالفة. العملية لصنع وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش وبعض تطبيقات الأخرى مثل أدوبي فوتوشوب لتغيير الصور ,مايكروسوفت وورد كوسائل كتابة المواد قبل أن يطرح في أدوبي فلاش, أوديسي لتغيير الأصوات, مثير لصناعة أسئلة التقييمية و بعض برنامج غرين الآخر. بعد الجمع كلها صنع الكاتب في أدوبي فلاش. يمكن إجراء التصميم وفقا للمواد التي يمكن نقلها وهي المواد اللغة العربية مجهزة بالتركيب. من غير ذلك تحسين من جهة مواد وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش لتتنقل أكثر وضوحا وإيجازا ومنهجيا ودقيقا ومفصلا. ثم تحسين من جهة لغتها استخدمت اللغة الواضحة و العملية و الدقيقة.

٣. تصميم البحث Develop Preliminary From Of Product

نتائج البحث لوسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش الذي تم تصميمه باستخدام


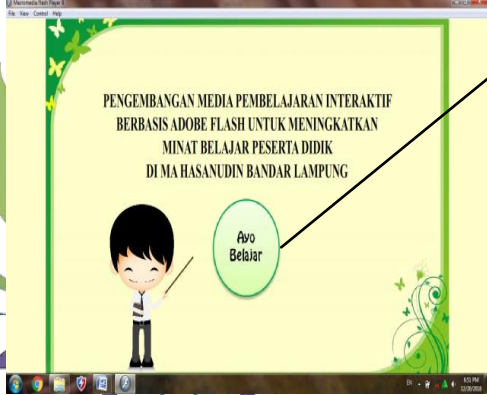

برنامج أدوبي فلاش ستكون بالترتيب كما يلي ;

أ. الغطاء الأمامي

ترتيب نتائج المنتج لوسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش يمكن رؤية شكل صورة الغطاء

الأمامي التي قد تم مراجعتها و لم تتم مراجعتها يمكن رؤيتها من جدول ٤.١ فيما يلي :

جدول ٤.١ المنتجات الإعلامية الموجودة في المدرسة و وسائل الإعلام التي تطويرها

Media Poster	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash
	 <p>Pada button yang bertulis ayo belajar jika diklik akan masuk kehalaman berikutnya</p>  <p>Ada beberapa tombol navigasi jika jika ingin kehalaman selanjutnya klik</p>

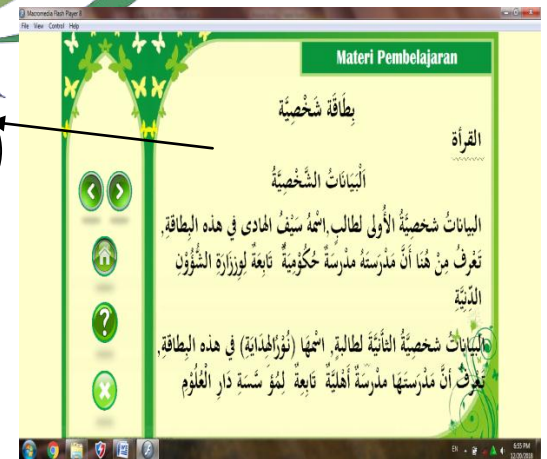


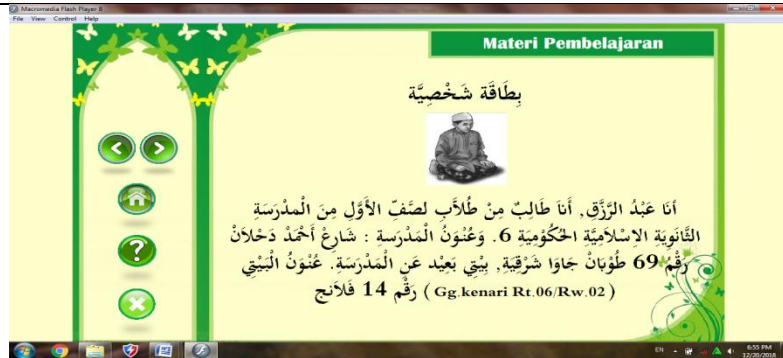
Beberapa tombol jika diklik akan masuk kehalaman selanjutnya, materi, kuis dan indicator pembelajaran



Materi pembelajaran bahasa arab yang menjelaskan tentang takib yang berkaitan dengan materi qira'ah

Materi bahasa arab maaharah Al-Qira'ah





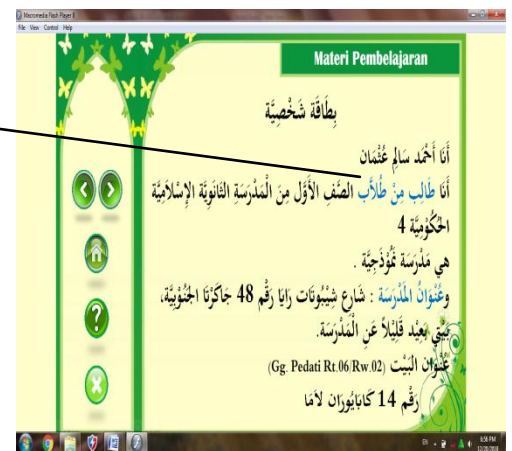
Keterangan:

- materipelajaranbahasaarab yang berfokuspadamaharahqiraah yang disertaidengangambar yang berkaitandenganmateri



Latihan Soal evaluasi Bahasa arab

Materi bahasa arab yang menjelaskan tentang tarkib nakiraoh ma'rifah dengan warna yang berbeda yakni warna biru



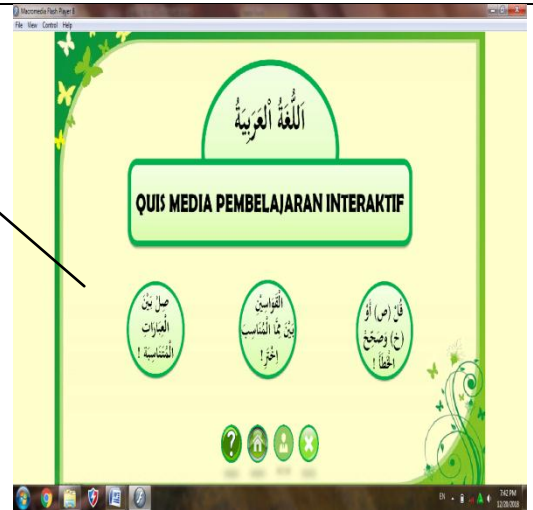


Selanjutnya adalah mufrodad dengan disertai gambar dengan tampilan slide



Terdapat biodata peneliti yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash

Terdapat beberapa kuis, materi pembelajaran dengan skor

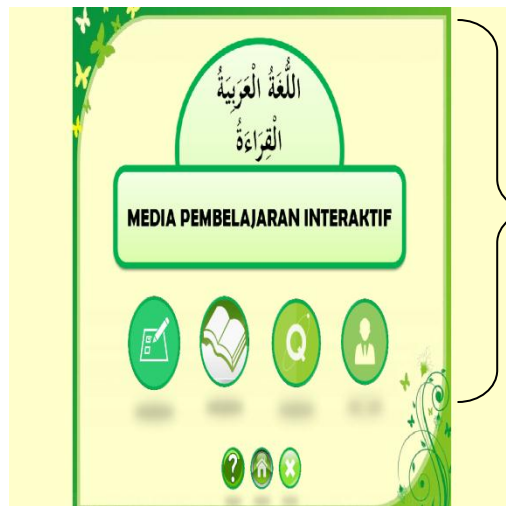


Selanjutnya Masuk ke kuis harus harus memasukan nama dan kelas setelah itu klik mulai maka akan masuk ke soal yang telah dibuat

جدول ٤.١

الغلاف الصفحة الرئيسية التعليم التفاعلي وسائل الإعلام بناء على أدوبي فلاش

Cover Depan Sebelum Revisi



Cover tampilan depan

- Judul media pembelajaran interaktif
- Tombol navigasi bi data penulis ada tombol keluar



- Tombol navigasi bi data penulis ada di bawah tombol materi, kuis dan indikator pembelajaran

ب. معيار الكفاءة و كفاءة الأساسية و معشر و الأهداف و حياة شخصية للكاتب

ترتيب نتائج المنتجات لوسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش تتعلق بمعيار الكفاءة

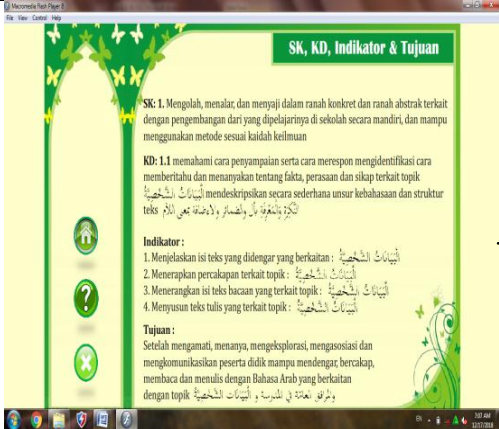
الأساسية و معشر و الأهداف و حياة شخصية للكاتب دون المراجعة تمكن النظر في

جدول ٤.٢ كما يلي:




جدول ٤.٢ معيار الكفاءة و كفاءة الأساسية و معشر و الأهداف وسائل التعليمية
التفاعلية أدويي فلاش

Sk, Kd, Indikator dan Tujuan



- Sk, Kd, Indikator dan Tujuan sebagai aipedomam untuk tetapses uaidengankaidah yang adadalamm kurikulum 13
- Background* tetapputihdandisertaigambaranimasitakbergerakberwarnahijau

Gambar 4.3 BiodataPeneliti



Keterangan :

- Background* tetapputihdandisertaigambaranimasitakbergerakberwarnahijau
- Terdapat biodata peneliti yang telah mengembangkan produk media

ج. متن الكتاب في وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش

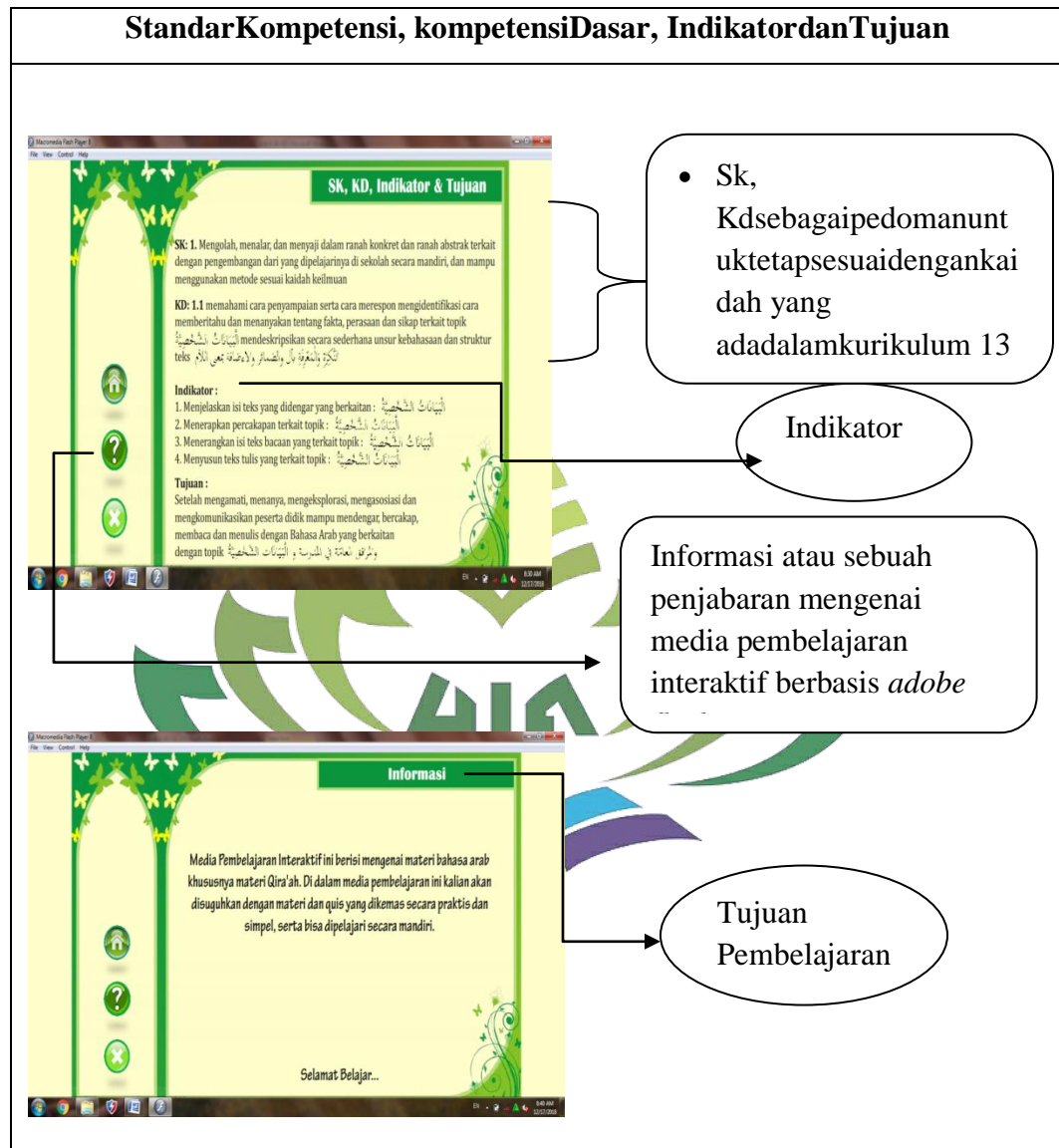
متن الكتاب لوسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش يتكون من عدة مكونات ويمكن

النظر في جدول ٤.٣ كما يلي :

جدول ٤.٣ متن الكتاب في وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش

١. معيار الكفاءة و كفاءة الأساسية و معشر و الأهداف





متن المواد اللغة العربية

متن المواد اللغة العربية



Beberapa Tampilan tombol navigasi media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash*

Materi pembelajaran bahasa arab yakni tarkib yang berkaitan dengan mufrodah, gambar serta qiro'ah.

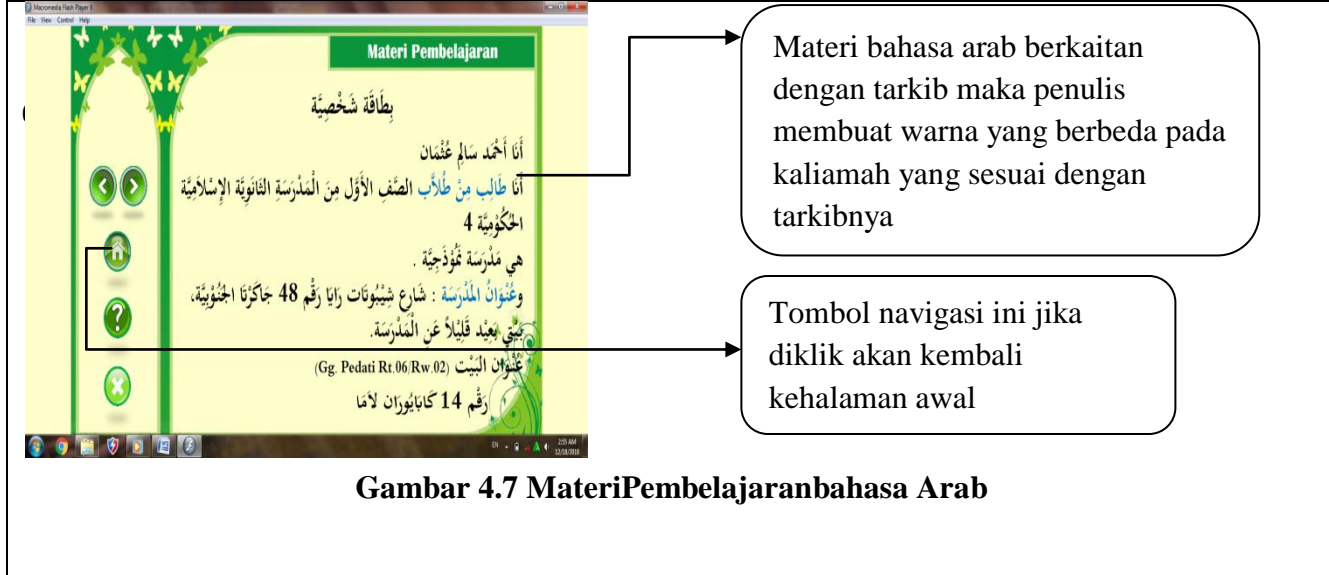


Materi bahasa Arab yang fokus pada qiro'ah disertai dengan gambar yang berkaitan dengan qiro'ah

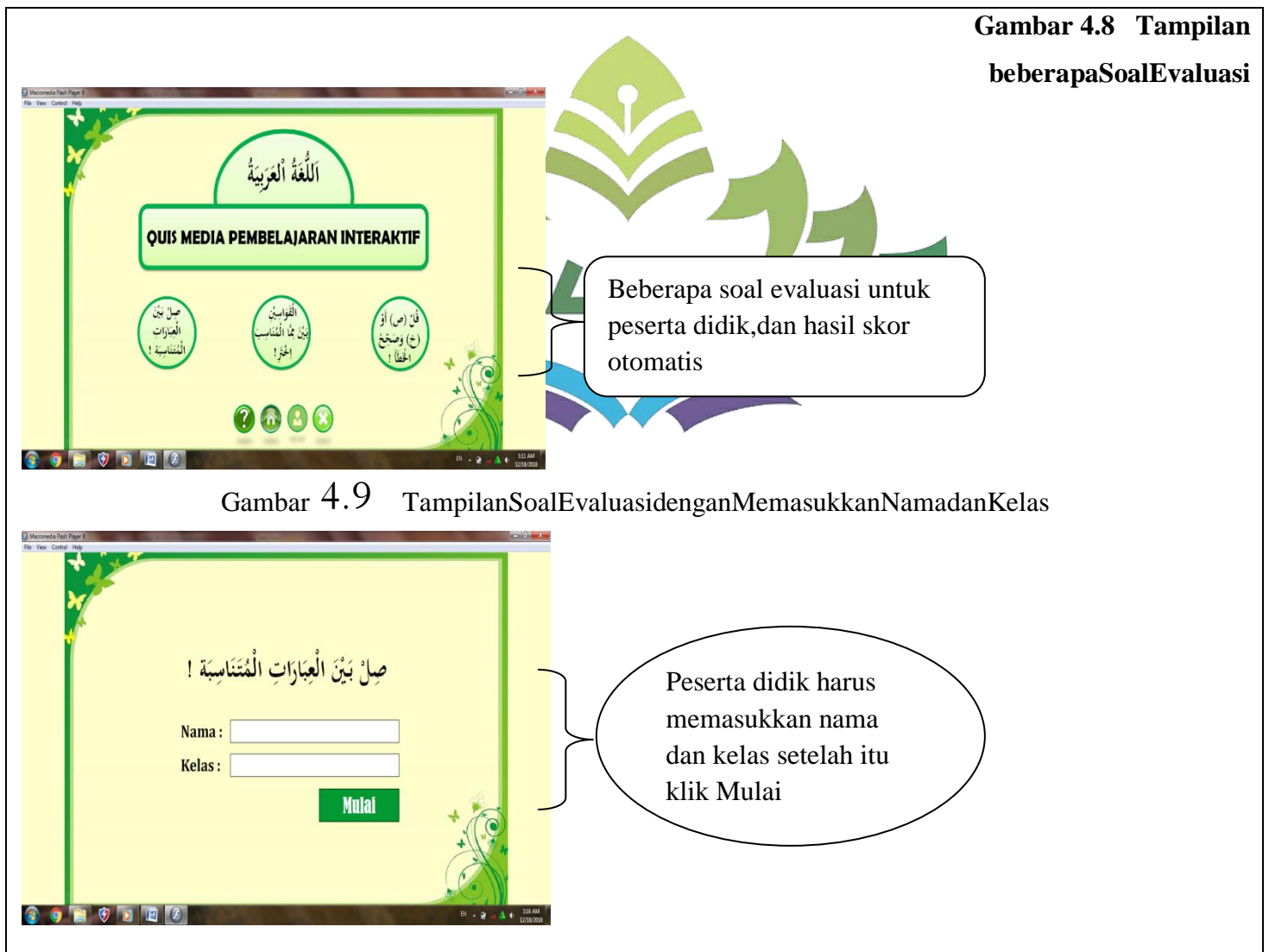
Gambar kartun yang mendukung

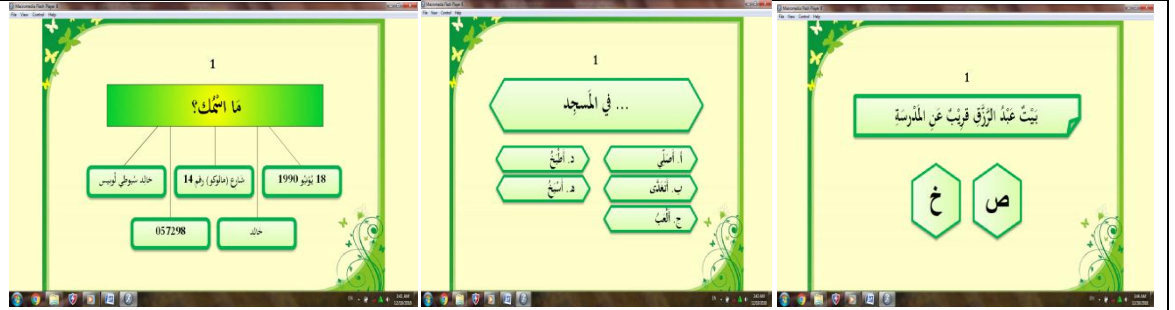
Gambar 4.5 Isi Materi Bahasa Arab

Tombol Navigasi jika di klik akan ada pilihan tetap atau keluar dari media pembelajaran berbasis *adobe flash*



د. بعض التقويم يعنى الاختبار من متعدد و سؤال مقال و اختبار الإجتماع





Gambar 4.10 Beberapa Soal Evaluasi Bahasa Arab

4. المحاكمات الأولية أي محدودة Preliminary Field Testing

الخطوة بعد النجاح في تطوير المنتج هي اختبار جدوي النموذج عن طريق التحقق من صحة المنتج. التحقق من صحة التصميم أو المنتج بعد المنتج الأول. يتم التحقق من صحة التصميم أو المنتج في ثلاثة أنواع، التحقق من صحة خبراء المواد و التحقق من صحة خبراء الإعلام و معلم اللغة العربية لمدرسة العالية، قبل تحقق تصميم المنتج أو تحقق المنتج أولاً. التحقق من صحة التقييم من قبل المحاضرين الخبراء. التحقق من صحة وقائع نظراً إلى نفرين من الخبراء المواد، نفرين من الخبراء الإعلام و نفر من معلم اللغة العربية لمدرسة العالية.

أ. تحقق خبراء الإعلام خطوة الأولى

يتم تحقق خبراء الإعلام بالنظر إلى الوسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاشكوسائل التعليمية. ثم يرجى من خبراء الإعلام أن يوفر النتائج لوسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش المتطور لوسائل التعليم اللغة العربية

يتم تحقق خبراء الإعلام بإملاء ورقة الاستبيان الخاصة بالتقويم فيتكون من ست ناحيات, من نوعية المتن, و اللغة و التجسد و العرض المرئي و الرسوم المتحركة و الصوت و سهولة الإستخدام بمجموع كل التعبيرات من كل ناحيات خمسة عشر تعبيراً, توفر هذا التقويم نفرين من الخبراء الإعلام هما إروان داني الماجستير و بايو جهيا فطرى أجي الماجستير. نتائج تحقق الوسائل يمكن النظر في جدول ٤.٤

Aspek	No	X1	X2	ΣX	Skor (%)	Kategori
Kualitasisi	1	4	5	9	90%	Sanagatlayak
Kebahasaan	2	4	5	17	85%	Sangatlayak
	3	4	4			
Keterlaksanaan	4	4	3	25	83,33%	Sangatlayak
	5	4	5			
	6	4	5			
Tampilan visual	7	3	5	13	65%	Layak
	8	3	2			
	9	4	2			

Animasidansuara	10	4	3	39	78%	Layak
	11	4	4			
	12	4	5			
	13	4	5			
Kemudahanpenggunaan	14	3	5	17	85%	SangatLayak
	15	4	5			
Nilai Rata-rata				20	81,05	Sangatlayak

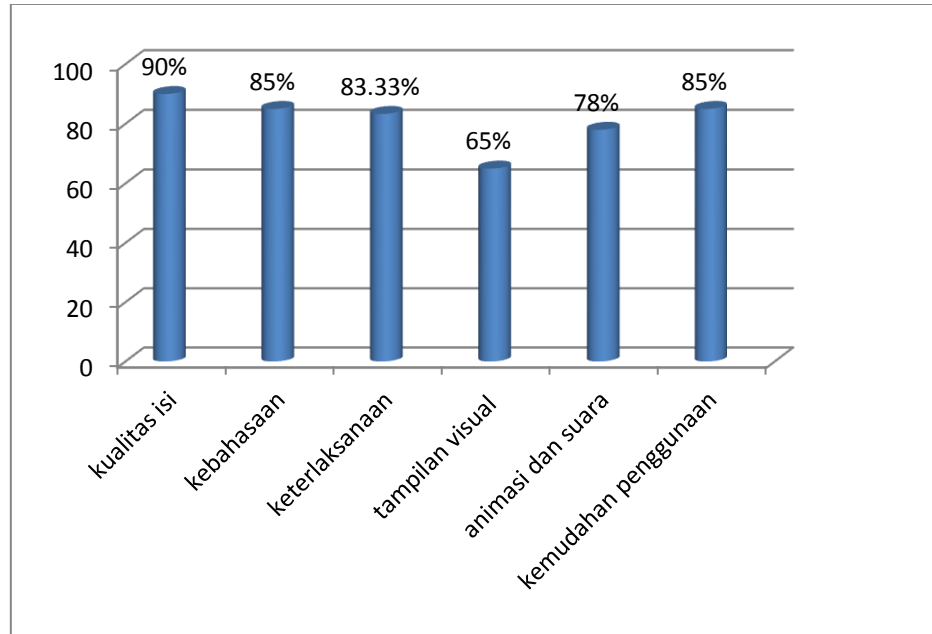
مصادر: بيانات البحث

تلك نتائج البحث لدى إروان داني الماجستير و بايو جهيا فطرى أجي الماجستير .
 نتائج نقاط التقويم لكل ناحية من خبيرين الإعلام ٨١.٠٥% , من ناحية نوعية المتن بفئة
 لائقة ٩٠% , من ناحية اللغة بفئة لائقة جدا ٨٥% , من ناحية التجسد بفئة لائقة
 ٨٣.٣٣% , من ناحية العرض المرئي بفئة لائقة ٦٥% , من ناحية الرسوم المتحركة والصوت
 بفئة لائقة ٧٨% , فحصل على متوسط القيمة لجميع الناحيات ٨١.٠٥ . فيوجد
 الاستنباط بأن هذه الوسائل دخلت إلى فئة لائقة استخدامها.

نتائج البحث المنتجات لوسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش لتطوير حماسة التعلم
 من طلبة فصل العاشر بمدرسة العالية حسن الدين بندار لامبونج . بالإضافة إلى التقدم
 بشكل الجدول أيضا تقدم بشكل رسم بياني .

رسم بياني ٤.٢ نتائج تحقق خبراء الإعلام

*نتائج لائحة(%)



ب. تحقق خبراء الإعلام خطوة الثانية

المنتجات المحققت في خطوة الأولى (قبل المراجعة) ثم قام بالإصلاحات لتحسين

المنتج. نتائج التحقق من الصحة في هذه الخطوة الثانية تمكن رؤيتها من جدول ٤.٥

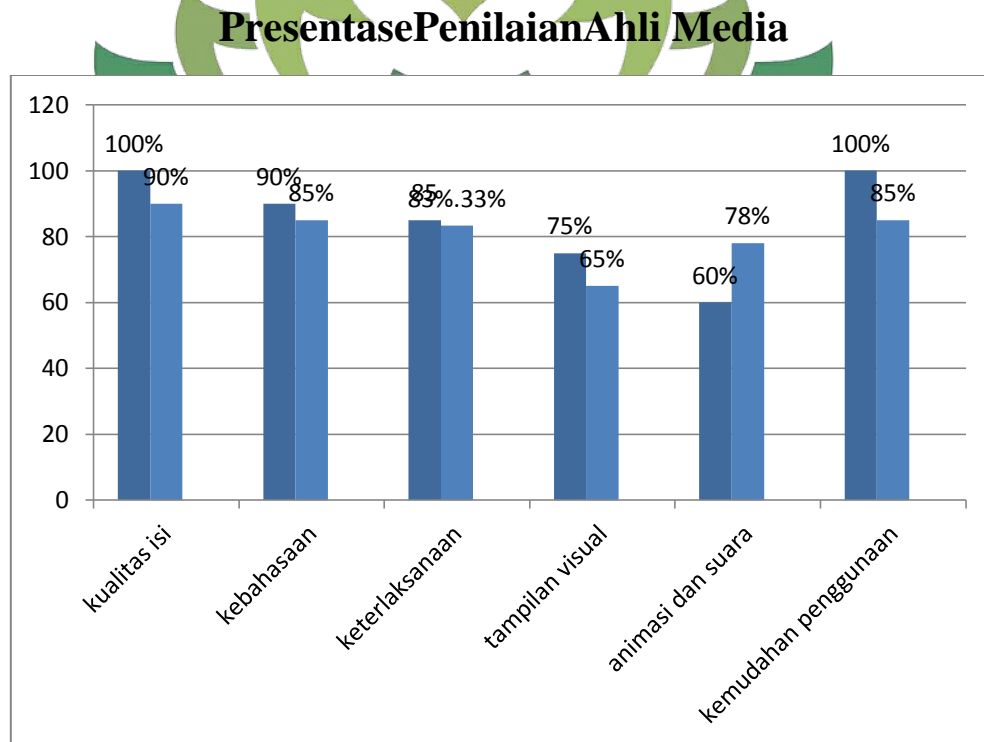
الحسابات في التعبير كما يلي:

جدول ٤.٥ نتائج الاختبار من خبراء الإعلام

Aspek	No	X1	X2	ΣX	Skor (%)	Kategori
Kualitasisi	1	5	5	10	100%	Sanagatlayak
Kebahasaan	2	4	5	17	85%	Sangatlayak
	3	4	4			
Keterlaksanaan	4	5	3	27	90%	Sangatlayak
	5	4	5			
	6	5	5			
Tampilan visual	7	4	5	15	75%	Layak
	8	4	2			
Animasidansuara	9	4	2	30	60%	Layak
	10	4	3			
	11	4	4			
	12	4	5			
	13	4	5			
Kemudahanpenggunaan	14	5	5	20	100%	SangatLayak
	15	5	5			
Nilai Rata-rata					85%	Sangatlayak

على أساس جدول ٤.٥ نتائج تحقق خبراء الإعلام خطوة الثانية (بعد المراجعة) في بيان إيجابي و بيان سلبي يعرف من إنتاج نسبية مثوية متوسطة كل المحقق لدى إروان داني الماجستير و بايو جهيا فطرى أجي الماجستير. ثم يحصل نتائج المتوسط الكامل ٨٥% بمعيار "لائم جدا".

بعد أن يحصل إلى التحقق لخطوة الأولى و الثانية فيوجد رسم بياني مقارن للنتائج و التعبيرات. حقائق مقارنة تمكن النظر في صورة ٤.١٢ كما يلي:



صورة ٤.١٤ رسم بياني لنتائج تحقق خبراء الإعلام في الخطوة الأولى (قبل المراجعة) و

الخطوة الثانية (بعد المراجعة)

ج.تحقق خبراء المواد

ثم تحقق خبراء المواد بتعبير ما يتعلق من بيان المواد الموجودة في الوسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش و علاقتها بالمواد اللغة العربية. بعدها يرجى من محقق خبراء المواد أن يوفر نتائج التطوير لوسائل الإعلام.

ثم تحقق خبراء المواد بإملاء ورقة الاستبيان وكل ناحية نتائج ويتكون من ثلاث ناحيات و كل ناحية تسعة عشر تعبيرات التي أملاً الدكتور ذوالحنان والدكتورة أمى هجرية. نتائج المواد يمكن النظر في جدول ٤.٦ كما يلي :

جدول ٤.٦ نتائج الاختبار من خبراء المواد

Aspekpenilaian	No	X1	X2	$\sum X$ Per aspek	Skor (%)	Kategori
Kesesuaianmateri	1	5	5	82	91,11%	Sangatlayak
	2	4	5			
	3	5	4			
	4	4	4			
	5	4	5			
	6	5	4			
	7	5	4			
	8	5	4			
	9	5	5			
Kebenaranisi	10	4	4	41	82%	Layak
	11	4	4			
	12	4	3			
	13	4	4			
	14	5	5			
Tampilan Visual	15	4	5	43	86%	Sangatlayak
	16	4	3			
	17	5	4			
	18	5	5			
Rata-Rata				55.33	86,37	Sangatlayak

في الجدول الأعلى خبير الأول الدكتورة أمى هجرية و خبير الثاني الدكتور ذوالحنان, بعد أن

جمع كل النتائج منهما حسب الباحث نسبة مئوية نتائج لائحة من كل ناحية في الوسائل

التعليمية التفاعلية أدوي فلاش بإستخدام الرمز مقياس "يكرت" بحصول النتيجة ٩١.١١

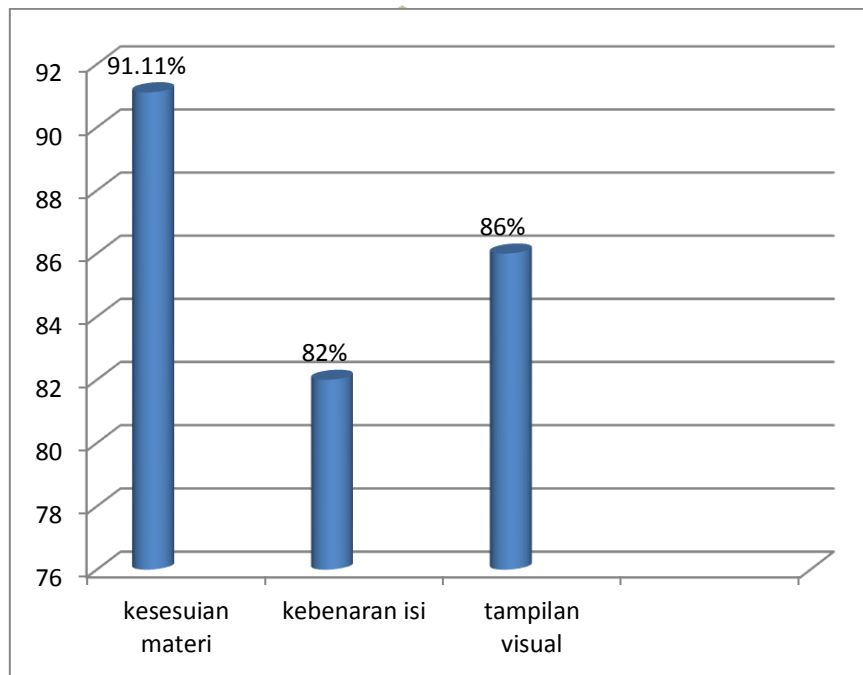
لناحية ملائمة المواد, لمتن الحقيقة ٨٦, لذلك تحصل النتائج المتوسطة كلها ٨٦.٣٧.

بالإضافة إلى شكل الجدول نتائج البحث لخبراء المواد على منتجات الوسائل التعليمية

التفاعلية أدوبي فلاش مفضل بشكل رسم بياني كما يلي :

رسم بياني ٤.٧ نتائج تحقق خبراء المواد ينظر مقارنة حصول النتائج لخبراء المواد من كل ناحية التقييم.

*نتائج لائحة (%)



د.تحقق معلم اللغة العربية بمدرسة العالية

تحقق المنتجات لوسائل التعليمية التفاعلية أدويي فلاش ل معلم المدرسة العالية حسنالدين
بندار لامبونج RamliS.Ag، حصول التحقق لمعلم اللغة العربية يمكن النظر في جدول ٤.٧.

جدول ٤.٧ نتائج التحقق لمعلم اللغة العربية بمدرسة العالية

Aspek	No	X	ΣX	Skor (%)	Kategori
Kualitasisi	1	5	29	96.6%	Sangatlayak
	2	5			
	3	4			
	4	5			
	5	5			
	6	5			
Tampilan Media	7	5	15	100%	Sangatlayak
	8	5			
	9	5			
KualitasTekhnis	10	5	20	100%	Sangatlayak
	11	5			
	12	5			
	13	5			
Rata-Rata			21,33	98,86%	SangatLayak

ذلك الجدول لدى رملي Ramli .S.Ag كمعلم المدرسة العالية حسن الدين بNDAR لامبونج.
 حصول النتائج لمعلم المدرسة العالية حسن الدين بنسبة مئوية ٩٦.٦٧% من ناحية نوعية
 المتن, ١٠٠% من نوعية عرض وسائل الإعلام, ١٠٠% من ناحية نوعية التقنية. حتى
 المتوسط على الدرجات التي تم الحصول عليها ٩٨.٨٦% و دخلت بفئة لائمة جدا.

٥. نتائج الاختبار الميداني لتتقيح محدود Product Revision





أ.مراجعة خبراء الإعلام

بعد انتهاء تحقق المنتجات من محقق خبراء الإعلام, ثم قدم المحقق المشورة. فصنع
 هذه المشورة مصدر لمراجعة تصميم المنتجات الأولى. نتائج المراجعة تمكن التوضيح كما يلي:



جدول ٤.٨

التحسين و حاصل المقارنة قبل المراجعة و بعدها في تحقق خبراء الإعلام

Nama Validator	Catatan VaLidator	PerbaikandanHasilPerbandinganTampilanSesudahdanSebelumRevisipadaValidasiAhli Media
Irwandani M,Pd	<p>1. Temaptombol navigasidiperbaharui</p> <p>2. Penggunaanbahasa harus konsisten</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;">  <p style="text-align: center;">Tombol navigasi dibawah judul.</p>  <p style="text-align: center;">Awal penggunaan bahasa campur antara bahasa arab dan bahasa indonesia</p> </div> <div style="width: 45%;">  <p style="text-align: center;">Letak tombol navigasi berubah posisi menjadi dibawah tombol materi,kuis dan indikator</p>  <p style="text-align: center;">Setelah revisi penggunaan bahasa konsisten yakni arab-arab</p> </div> </div>

٦. اختيار المنتجات على نطاق الأوسع Main Field Testing

في هذه الخطوة، لمعرفة ملائمة وسائل التعليمية التفاعلية أدوي فلاش المتطور فيعمل الباحث اختبارا. الاختبار الموسع لمعرفة إستجابات الطلبة و المعلم.

هذا الاختبار تضمن الطلبة لفصل العاشر بمدرسة العالية حسن الدين يندار لامبونج بكتر

٢٤ نفرا. اختبار المنتج الأوسع كما في جدول ٤.١٠.

جدول ٤.١٠

نتائج الاختبار من طلبة المجبين في الاختبار الأوسع

No	Nama	Jumlah	Skorkelayakan (%)	Kategori
1	Dininurrahmi	34	56,77	Menarik
2	Nikenadelia	49	82	SangatMenarik
3	Nadilah	52	87,22	SangatMenarik
4	Putrifatmawati	37	61,33	Menarik
5	Muhammad fadli	55	91,2	SanagatMenarik
6	Sitirahayuningsih	51	85,88	SanagatMenarik
7	Dhamarpratama	49	82,88	SanagatMenarik
8	Silfiyana	48	81,55	SanagtMenarik
9	Delasafitri	51	85,88	SangatMenarik
10	Muhammad sohibi	52	86,55	SangatMenarik

11	Muhammad irfan	54	90,44	SangatMenarik
12	Larasati	56	91,11	SangatMenarik
13	Khiyarotullaili	43	70,55	Menarik
14	Destiana putrid fadila	51	85,88	SanagatMenarik
15	Dwiwardatuljannah	48	82,11	SanagatMenarik
16	Nurhayati	53	89,44	SangatMenarik
17	Taniyaaprilia	53	88,44	SanagatMenarik
18	Iinyunita sari	49	80,44	SangatMenarik
19	LatifatuRofiqoh	49	81	SangatMenarik
20	Syamramadhan	51	86,44	SangatMenarik
21	Rizkiasriansholeh	52	86,55	SanagatMenarik
22	Rafliahmad	54	89,22	SangatMenarik
23	Rizkiaulia	42	96	SanagatMenarik
24	Anggairawan	53	87,66	SanagatMenarik
Jumlah		82,36	88.81	SangatMenarik

مصادر: بيان البحث

على أساس نتائج الجواب الطلبة في اختبار المنتجات الأوسع تضمن ٢٤ مجيبين, والحصول

على هذا المنتج وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش لائحة جدا بنسبة مئوية ٨٨.٨١%.

أجاب الطلبة من الاستطلاع بأن وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش لائحة جدا.

7.مراجعة النتائج الاختبار الميداني الأوسع Operasional Product Revision

بناء على نتائج استجابات الطلبة، هناك إقتراح وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش يمكن أن تكون متاحة بكميات كبيرة و يتم استخدامها بشكل فردي و مجموعة، و رجاء من جميع المدارس أن يزودوا هذه الوسائل.

ثم عرف الباحث وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش لائحة جدا استخدامها في أنشطة التعليمية من تحقق المنتجات و من ناحية استجابات الطلبة يعنى الوسائل المتطورة لائحة جدا استخدامها في أنشطة التعليمية.



ب.مباحثة

وسائل التعليمية اللغة العربية في مادة القراءة المتطورة هي أدوبي فلاش بأساس برنامج غرين في شكل غير متصل. تسجل استخدام هذه الوسائل لتدريب إهتمامات الطلبة التعليمية المقدمة بصريا، إذا كان معظم تطوير وسائل الإعلام على الإنترنت هو التطبيق الذى يعتبر سهلا، عمليا، و متماشيا مع التطورات التكنولوجية. سيتم تنفيذ المنتجات المتطورة وفقا لإجراء المتطور بوج و المرارة، لكنها فقط وصلت في سبعة الخطوات، فهذه

الخطوات هي: الدراسات الأولية، تخطيط البحث العالمي، تصميم البحث، المحاكمات الأولية أي محدودة، نتائج الاختبار الميداني لتنقيح المحدود، اختبار المنتجات على نطاق الأوسع، مراجعة نتائج الاختبار الميداني الأوسع. ومن غير الخطوات المتطورة بوج و المارة، هناك خطوة أخرى يمكن استخدامها في تطوير البحث العلمي، مثل ما فعلها موني جاني في بحثها على وسائل الإعلام ADDIE التعليمية القائمة على الروبوت باستخدام خطوة مع الخطوات، التحليل، التصميم، التطوير، والتطبيق Dick and Carry فطور والتقييم تكون خطوة الأخيرة.³

الخطوة الأولى، هذا التطور إجراء الدراسات الميدانية تعرف أن التعليق المستخدم وسائل الإعلام الملصق. ومن شكل تصميم وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش دون الغطاء، دون كفاءة الأساسية، دون المؤشر، دون بيان المادة، دون الصور المرئية لبيان المادة، دون القويم، دون اختبار التقييم، لتنسيق المتن المنوفر فقط في شكل النص و الصور. و من جهة الألوان، فقط لون واحد يعني أحضر. لعملية التصميم باستخدام برنامج غرين كأدوبي فوتوشوب، و وقاحة لتحرير الصوت، سحب كوريل لتحرير الصور، مايكروسوفت وورد. بعد

³Mugi Jayanti, Yogi Wiranto, "Perancangan Media Siap UIN Matematika SMP Berbasis Androi", Jurnal SAP. Vol 2 No. I, Agustus 2017, h.26.

كل المكونات جاهزة لتوضع معاني أدوبي فلاش. و من ناحية وسائل الإعلام الملصقات أن بينها غير واضحة و غير دقيقة و غير منهجية و غير مفصلة. و من ناحية اللغة وسائل الإعلام الملصقات لا تستخدم لغة واضحة و لا عملية و لا دقيقة. لذلك أراد الباحث لتطوير وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش الذى يشعر للقضاء على تشبع الطلبة عند تعلم اللغة العربية. وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش إحدى من وسائل التعليمية التى ستوفر تنوعا فى عملية التعليمية. سجلت هذه الوسائل توضيح مسيرة الإهتمام, إظهار ثلاثة الأبعاد و يمكن التحرك عند فتح الصفحة.

الخطوة الثانية, تخطيط تطوير وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش إصلاح أزاو التنقل, استخدام اللغة و وجود الغطاء. صناعة هذه الوسائل تحتاج إلى تطبيق سحب كوريل, وقاحة, مايكروسوفت وورد, و مايكروسوفت باور بوينت.

الخطوة الثالثة, تطوير وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش تصميمها تفيد سحب كوريل, و فى خطوة الأولى التصميم يحتاج إلى اعداد متن المادة الواجبة للقراءة اللغة العربية المتساوية تلخص واضحة كل مواد القراءة فى درس اللغة العربية. بل صنع الباحث كائن الصورة الذى يميز الكائن الحقيقي المطابق لمادة القراءة.

الخطوة الرابعة، اختبار الميداني الأوسع. بعد أن تم تطوير المنتج الأول لوسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش ثم تنفيذ عملية التحقق من الجدوى من المنتجات المتطورة عند الخبراء يعنى خبير الإعلام، و خبير المواد و معلم اللغة العربية. يتم التحقق من صحة من قبل الخبراء من بين المحاضرين حول الجامعة رادين إنتان الإسلامية و الحكومية لامبونج. لكل الخبراء لديهم مهمة مختلفة. خبير الإعلام يوفر تقويم مظهر التطبيق و البرمجة. بحيث يتم الحصول على تطبيق لائق و جذاب للطلبة. خبير المواد يوفر متن المواد وبيائها لتناول المواد المطابقة بالمنهج المنطبق، و معلم اللغة العربية يوفر التقويم المتعلق بنوعية المتن و نوعية الفنية و وجود وسائل الإعلام.



استنادا إلى تقويم خبراء الإعلام كلها ينال نسبة مئوية ٨٥% و يعتبر لائق جدا، و من معلم اللغة العربية ٩٨.٦٦% يعتبر لائق جدا.

الخطوة الخامسة، مراجعة الاختبار الميداني الأوسع. استنادا إلى الإقتراح من خبراء الإعلام بأن أضرار التنقل التي تكون أقل عملية لأن الموقف مواز لعنوان المادة التعليمية و استخدام اللغة يجب أن تكون متسقة. المواد التعليمية الموجودة في التطبيق صممت من خلال تعديل منهج المواد اللغة العربية لصف العاشر بمدرسة العالية المنطبقة يعنى منهج ٢٠١٣ و يرتب

بالترتيب يضبط مستوى الفهم طلبه المدرسة عموما. و بعد مرور الخطوات إما من التحقق أو الاختبار فيكون هذه الوسائل دخلت إلى درجة لائمة جدا و لا يحتاج إلى المراجعة.

بالنظر إلى نطاق الأهلية الذي ينص على أنه من الممكن إذا حصل التقويم على نسبة زيد من ٥٠% , فنتائج التقويم الإعلام و خبراء المواد و معلم اللغة العربية هذه الوسائل دخلت إلى درجة لائمة جدا استخدامها لوسائل التعليمية اللغة العربية خاصة في مادة القراءة. و كان استجب الطلبة استجابة جيدة.

الخطوة السادسة, اختبار المنتجات الأوسع. و بجانب الخبراء, المنتجات لوسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش عند الطلبة تكون وسائل لائمة جدا بنسبة ٨٨.٨١% لأن اللغة المستخدمة بسيطة و سهلة في فهمها.

الخطوة السابعة, مراجعة نتائج الاختبار الميداني الأوسع. إستنادا إلى نتائج استجابة الطلبة يحصل الإقتراحات على وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش يعنى استخدام الوسائل إذا حجمه صغير (استخدام الحاسوب) و حجم كبير للمجموع ٢٤ نفرا, فرجا من أن تكون هذه الوسائل لائمة جدا نظرا من نتائج التحقق المنتج و من ناحية استجابة الطلبة بأن هذه الوسائل المتطورة شئ مثير في أنشطة التعليمية .

فالاستنباط من هذا البحث بأن الوسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش يتكون من تطوير التصميم يعني ١. تطوير التصميم هو تنسيق المتن, الألوان و صنع التقنية. ٢. الملائمة بعد التحقق من ثلاثة فروع المحققين : خبير التصميم ٨٥%, وخبير المواد ٨٦.٣٧%, ومعلم اللغة العربية ٩٨.٨٦%. ٣. استجابة وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش للطلبة فنتائج المجموعة كلها تعتبر "لائمة جدا" بنسبة ٨٨.٨١%.

و يمكن أخذ الاستنباط من نتائج البحث بأن وسائل التعليمية التفاعلية أدوبي فلاش لمادة القراءة لائمة جدا استخدامها لوسائل التعليمية صف العاشر بمدرسة العالية حسن الدين بNDAR لامبونج.



المراجع

- Abdul Wahab Rasyadi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, cet 1, 2009)
- Abdul Aziz Muttaqien, "Adobe Flash CS6".
<http://abdulams.blogspot.co.id/2017/reviewadobe-flash-cs-6.html?m=1> sabtu, 24 maret 2018. Pukul 06:59
- Ahmad Musyaffak, *cara aktif membaca CD Interaktif*, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2014
- Ali, M. 2009. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matakuliah Medan Elektromagnetik". *Jurnal Edukasi @ Elektro*
- Al-Qur'anul Karim Terjemahan Tematik dan Tajwid Berwarna (Al-Qur'an Tafsir Bil Hadis)*, Bandung: Cordoba, 2017
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* Jakarta: PT. Rajawali Grafindo Persada, 2014
- Aritonang, K..T. 2008, Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 11-21.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Cet, 16, 2013
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, Cet 16, 2013,
- Bambang Warsito, *Teknologi pembelajaran Landasandan Aplikasinya*, Jakarta: Rineka Cipta. 2008
- Daryanto, *Media Pembelajaran Sangat Penting Dalam Rangka Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta : Gava Media, 2013, h.4.
- Deny Sofyani "Perencanaan Media Pembelajaran Interaktif" Blogger
, <http://desysofyani20.blogspot.com/2013/07/perancangan-media-pembelajaran-interaktif.html> diakses 02 April 2018
- Dimiyati dan Mujiono, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002
-, *Belajar dan Pembelajaran* Bandung: Alfabeta, 2006
- Fajar Mandela Putra, *Pengembangan Media Pembelajaran Metode dan Teknik Lipatan Adonan Pastry dengan Adobe Flash CS6 untuk Pembelajaran Siswa Patiseri SMK kelas XI*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta: 2015

- Fatimah AbuBakar, Meningkatkan Hasil Belajar Energi Mekanik Melalui snowball Throwing SiswaKelas X TAV SMK Negeri I Biereuen.” Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu 2015
- Fred Gerendtabae, *Adobe Flash Profesional CS6 Digital Clasroom :A Complete Training package*Canada : john Wiley & Sons, Inc, 2012
- Hidayat, FuadThahari, *Buku Siswa Bahasa Arab Pendekatan Santifik Kurikulum 2013*, Jakarta : Kementerian Agama 2014. h. 1
- I. NymAnom Fajaradityadan A. A. Gede Dalem Kemara Putra, “Perancang Media Interaktif Pembelajaran Bahasa Bali Untuk Anak-anak dengan Load Movie Berbasis Animasi Flash.” Jurnal Nasional PendidikanTekhnik Informasi 2013
- JurnalPendidikanBisnisdanManajemen, Volume 1, Nomor 2, September 2015
- Madcoms, *Mahirdalam 7 Hari Adobe Flash* Yogyakarta : Andi, 2013.
- Mansur, *Kamus Percakapan Bahasa Arab*, Cet. III Kediri :Al-Fatih Press 2015
- Meto, *Belajardan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* Jakarta :RinekaCipta, 2010
- Ramli, wawancara dengan peenulis, sekolah, Bandar Lampung, Maret 2018
- Rusman, Denikurniawan, Cepiriana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* Jakarta :Rajawali Pers. 2013
- Safari, *Indikator Minat Belaja r*Jakarta: RinekaCipta. 2003
- Sugiono, *Metode Penelitian kuantitatif kulitatifdan R&D* Bandung: Alfabeta, 2011, h.297
- Sugiono,*MetodepenelitianKuantitatif, Kulaitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.2013
-,*Metode Penelitian Pendidikan “Pendekatan Kuantitatif, Kualitatifdan R&D”*Bandung :Afabeta, 2013. Cet. Ke-16
- SuharsimiArikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* Jakarta :BumiAksara, 2012, Edisi ke-2
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: BumiAksara. 2011
- UTILITY: JurnalIlmiahPendidikandanEkonomi Volume 1, No. 1, Februari 2017: Page 21-36 ISSN 2549-1377 (Print) || ISSN 2549-1385 (Online) Available online at <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility>

UU Sistem pendidikan Nasional UU RI No.20 Tahun 2003), Jakarta: Sinar Grafika. 2009

Yuberti, "Peran Teknologi Pendidikan Islam Pada Global". Jurnal Akademika Pemikiran Islam 2015

Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* Jakarta: Kencana, 2007

....., *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan Edisi Kedua*, Jakarta: Prenadamedia Group. 2004

Zulhanan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2014

Borg and Gall, *Education Research An Introduction* (ed. tujuh). United States of America : Allyn and Bacon. 2003, h. 572

Nukhbatul Bidayati Haka, Suhandi. *Pengembangan Komik manga Biologi Berbasis Android Untuk Peserta Didik Kelas XI Ditingkat SMA/MA*. Journal Of Biology Education. IAIN Kudus. ISSN 2651-3947, Vol 1 No 1 (2018), h. 16.

